WASTELAND 3

Endzeit-Epos im Test: So gut ist der dritte Teil der RPG-Reihe!

CRUSADER KINGS 3

Aufgehorcht: Das Paradox-Strategie-Schwergewicht ist ein echter Hit!



EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

HUNTED: THE DEMON'S FORGE



Actionreiches Abenteuer mit düsterem Fantasy-Setting, zwei unterschiedlichen Charakteren und coolem Koop-Modus.

MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Ausgiebig gespielt: Kurz vor dem Release konnten wir den runderneuerten Mafia-Klassiker stundenlang genießen – wir haben alle Infos zu Story, Technik, Steuerung für euch!

MARVEL'S AVENGERS

Im Test: Held oder Schurke? Wir prüfen Square Enix' Rächer-Abenteuer auf Herz und Nieren und verraten euch, ob sich der Ausflug ins Marvel-Universum lohnt.



AUSGABE 338
10/20 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

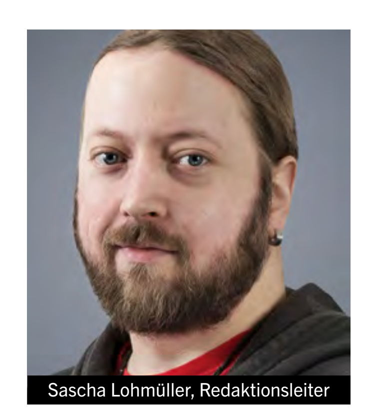
4 397178 706992 10

Titelthema: Mafia: Definitive Edition **Außerdem:** Marvel's Avengers • Wasteland 3 • Crusader Kings 3 • Iron Harvest • FIFA 21 • Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning • Project Cars 3 • Scarlet Nexus **Vollversion:** Hunted: The Demon's Forge **10/2020**

COMPUTEC

EDITORIAL

Mögen die Testspiele beginnen! **Mit extra-vielen Spieletests.**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Normalerweise würden wir euch in dieser Ausgabe die neuesten Neuigkeiten von der Gamescom präsentieren, unser Vorschau-Bereich würde aus allen Nähten platzen und wer Tellerränder schätzt, würde über PS5 und die neue Xbox-Reihe plaudern. Normal ist aber natürlich nichts in diesem Jahr, denn die traditionelle Gamescom fiel aus, Neuigkeiten gab es nur eine Handvoll und was die neue Playstation kostet und wann sie erscheint, weiß man auch nur bei Sony selbst. Dementsprechend dünn fällt auch der Vorschau-Teil in dieser Ausgabe aus – denn wenn nichts angekündigt wird, können wir auch über nichts berichten.

Immerhin hatten wir aber die Gelegenheit, ein paar Wochen vor Release ausgiebig in das Remake des ersten Mafia reinzuspielen. Wer bei unserem Stream reingeschaut hat, hat ja bereits einen guten Eindruck vom Spiel bekommen, für alle anderen fassen wir unsere Erlebnisse in der aufgehübschten Familie zusammen. Soviel sei aber schon verraten: Wer das Original bereits mochte, sollte sich den Titel Ende September auf jeden Fall vormerken, denn der Klassiker zeigt sich in wirklich jeder Hinsicht verbessert. Warum aber auch jeder andere Open-World-Fan einen Blick auf das Spiel werfen sollte, verraten wir euch ab Seite 8.

Der Mangel an Preview-Themen hat aber auch seine Vorteile: So können wir uns umso mehr um zahlreiche und ausführliche Tests kümmern und euch in diesem Monat gleich mehrere (potenzielle) Highlights präsentieren. Beispielsweise konnten wir uns nach diversen Beta-Wochenenden nun endlich ausgiebig mit Marvel's Avengers beschäftigen. Dabei gehen wir der Frage nach, ob Square Enix' Superhelden-Saga mehr zu bieten hat als nur Schauwerte und eine starke Lizenz.

Definitiv der Fall ist dies zum Beispiel bei Wasteland 3. Die Reihe feierte ja 2014 nach fast 30 Jahren ein Comeback, krankte aber noch an einigen Unzulänglichkeiten, die auch der Director's Cut des zweiten Teils nicht beheben konnte. Teil 3 zeigt sich nun in wirklich jeglicher Hinsicht absolut verbessert und bietet klassische RPG-Kost mit Endzeit-Setting, wie wir sie schon seit vielen Jahren nicht mehr in dieser Qualität gesehen haben.

Ein Überraschungs-Hit ist auch Paradox mit Crusader Kings 3 gelungen. Dass der tiefgründige Grand-Strategy-Titel gut wird, konnte man aufgrund des Vorgängers ja erahnen. Dass er gleich einen Award abstaubt und die Arbeit im Büro etwas … erlahmen lässt, dann schon eher nicht. Und wem das an Strategie noch nicht reicht, für den kam in diesem Monat auch noch A Total War Saga: Troy raus. Der Troja-Ableger war am Release-Tag im Epic Store kostenlos, im Test klären wir aber natürlich trotzdem, ob sich ein Kauf des Creative-Assembly-Titels lohnt.

Doch damit ist noch lange nicht genug mit Tests. Unter anderem prüfen wir noch, ob die Neuausrichtung von Project Cars 3 gelungen ist, ob das Remake von Kingdoms of Amalur auch heute noch unterhalten kann, ob Skater-Freunde mit den remasterten Tony-Hawk-Teilen Spaß haben können, und wie die diesjährigen Ableger NBA 2K21 und Madden NFL 21 ausfallen – es ist also für fast jeden Geschmack etwas dabei.

Davon abgesehen warten natürlich auch wieder jede Menge Specials auf euch, vor allem auf Käufer der Extended-Ausgabe, die sich zudem noch über unsere digitale Vollversion zu Hunted: The Demon's Forge freuen können. Viel Spaß beim Schmökern! Oh, und nicht vergessen: Auch die nächste Ausgabe der PC Games erscheint eine Woche früher – also bereits am 21. Oktober!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Präsentationen und Events gibt es mittlerweile wieder jede Menge, gereist wird dafür nach wie vor nicht – die Vorteile der Digitalisierung! +++

+++ Die Szene, vor der die meisten bei uns für das Mafia-Remake Angst hatten, ist das Autorennen. Das scheint nun aber deutlich einfacher auszufallen – nicht einmal die bescheidenen Fahrkünste Davids konnten ihn im Stream vom Sieg abhalten. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Bürogespräche, die erste: „Hm, ich hab die Fähigkeit Ziegenschlächter, aber noch keine einzige Ziege gefunden. Immerhin hab ich jetzt eine Katze mit einer Zigarette rekrutiert." Wasteland 3 ist schon ganz lustig. +++

+++ Bürogespräche, die zweite: „Ach scheiße, ich bin entstellt. Jetzt trag ich so eine Eisenmaske." – „Ich hab vorhin meine Tante geheiratet, die war schon 50, aber hat immer noch fünf Kinder gekriegt." – „Meh, ich bin dafür jetzt ein fetter Säufer geworden. König Ardgar der Untersetzte. Naja." – „Mich hat grad der Nachbar-Graf überfallen. Jetzt ist er fünf Jahre später gestorben und ich hab seinen achtjährigen Erben ermorden lassen. Nicht mit mir!" Crusader Kings 3 ist mindestens genauso lustig. +++

+++ Bürogespräche, die dritte: „Geh rein, geh rein, geh rein. Ach Mist." – „BIRDIE!" – „Lol. Ins Wasser." Okay, PGA Tour 2K21 ist nicht sonderlich witzig. Aber macht auch Laune! +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Für die Leserbriefe suchen wir immer noch eine dauerhafte, zufriedenstellende Lösung, nachdem sich eine Variante leider zerschlagen hat. Wir arbeiten aber daran! +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 10/20



In der noch aktuellen play4 ist auch Marvel's Avengers ein großes Thema. Außerdem: FIFA, Star Wars, Project Cars – also auch hier ist für jeden Geschmack etwas geboten.

N-ZONE | Ausgabe 10/20



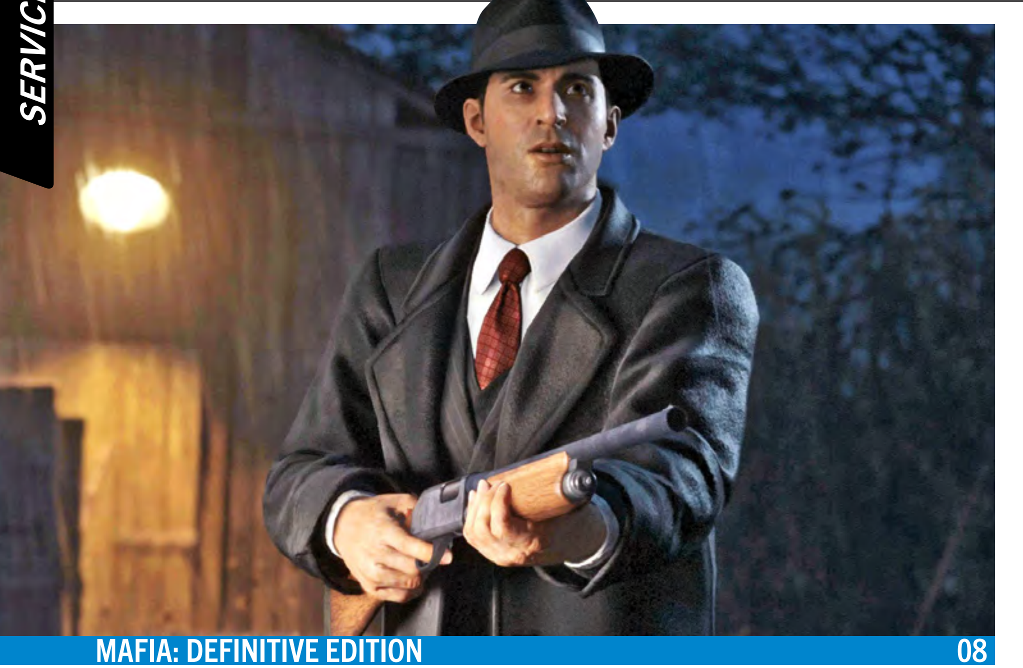
Die Pikmin-Reihe muss man einfach lieben, selbst wenn man nicht ganz versteht, worum es eigentlich geht. Auch Switch-Besitzer können nund dank Pikmin 3 Deluxe daran teilhaben!

PC Games MMORE | Ausgabe 10/20



Der Bund fürs Leben – in diesem Falle ist nicht die Ehe gemeint, auch wenn viele WoW-Zocker ja mit dem Spiel verheiratet sind. Nein, in der MMORE geht es um die Pakte in Shadowlands.

INHALT 10/2020



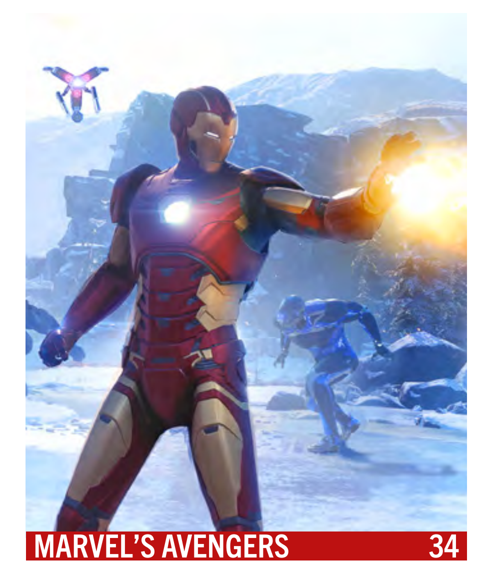
MAFIA: DEFINITIVE EDITION 08



FIFA 21 14

AKTUELL

TEST



MARVEL'S AVENGERS 34



WASTELAND 3 30

MAGAZIN

HARDWARE

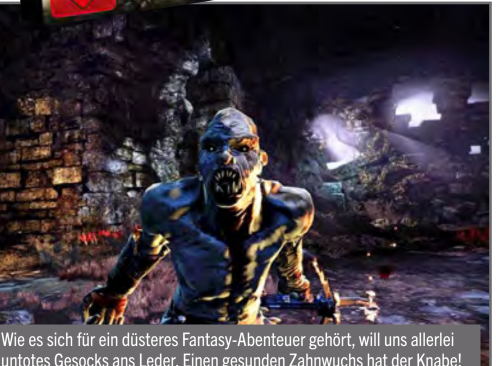
EXTENDED

SERVICE

. . . und das ist **auf den DVDs:**



Im Laufe des Abenteuers schalten wir neue Waffen und Zauber frei, mit denen wir unseren Widersachern Feuer unterm Hintern machen können.



Wie es sich für ein düsteres Fantasy-Abenteuer gehört, will uns allerlei untotes Gesocks ans Leder. Einen gesunden Zahnwuchs hat der Knabe!



Je nachdem, für welche der beiden Spielfiguren man sich entscheidet, liegt der Fokus des Abenteuers eher auf dem Nah- oder dem Fernkampf.

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

Der Fantasy-Spieleklassiker im neuen Gewand: Hunted: The Demon's Forge wurde mit der Unreal Engine 3 entwickelt und schickt euch in die düstere Welt Kala Moor, in der ihr wahlweise in der Gestalt von Waffenexpertin E'lara oder Schwertkampfmeister Eddoc ums Überleben kämpfen müsst. das geht übrigens auch im Koop-Modus! Wer sich immer weiter voranwagt, schaltet nach und nach neue Waffen und Zauber frei, mit denen den zahlreichen Feindesschergen Einhalt geboten werden kann. Je nachdem, wie man vorgehen will, kann man dabei den Fokus auf Fern- oder Nahkampf setzen. Neben all der Action könnt ihr euch auf eine spannende Geschichte und auch das eine oder andere Rätsel freuen, welches für Abwechslung sorgt. Nach der Kampagne ist übrigens noch nicht Schluss: Wer will, baut im Leveleditor namens „The Crucible" eigene Herausforderungen und teilt sie mit der Welt.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Hunted: The Demon's Forge handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action
Publisher: Bethesda
Veröffentlichung: 3. Juni 2011

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP/Vista/7, Prozessor mit mind. 2,0 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Grafikkarte mit mind. 512 MG Grafikspeicher, 12 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows XP/Vista/7/10, Prozessor Intel Quad Core i5 oder vergleichbar, 3 GB RAM, NVIDEO GeForce GTX 460 / ATI Radeon HD 5830, 12 GB freier Festplattenspeicher

Bitte beachtet, dass die Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen. Um sicher zu gehen, löst sie daher bestenfalls innerhalb der ersten 6-7 Monate nach Erscheinen des Heftes ein. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST
- Fall Guys: Ultimate Knockout
- Madden NFL 21
- PGA Tour 2K21
- Wasteland 3

SPECIAL
- Liebe in Videospielen: Wenn es Boom macht
- Mafia: Definitive Edition Original und Remake im Intro-Vergleich
- Microsoft Flight Simulator 2020: Die schönsten Flughäfen der Welt
- Microsoft Flight Simulator 2020: Eure Wunschflughäfen
- Need for Speed: Underground 2 – Der Kult-Racer im Rückblick
- Simon The Sorcerer: Ein magischer Mauszeiger



DVD 2

TEST
- Fast & Furious: Crossroads
- No Straight Roads

VORSCHAU
- Black Myth: Wukong Call of Duty: Black Ops – Cold War
- Grounded
- Iron Harvest
- Little Nightmares 2
- Mafia: Definitive Edition
- Marvel's Avengers
- Project Cars 3
- Scarlet Nexus
- The Cycle



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

Spielt gerade:
WoW, Crusader Kings 3, Marvel's Avengers, FM 13, NBA 2K21

Hört gerade:
Batushka – Raskol; All Them Witches – Nothing As The Ideal; Dead Lord – Surrender; Kataklysm – Unconquered

Schaut gerade:
The Boys: Season 2, den Start der NFL-Saison, Marvel's The Punisher

Und sonst:
Hat die letzten Wochenenden damit verbracht, sein Aquarium umzudekorieren. Muss auch mal sein. Neue Pflanzen sind cool und die Fische freut's.



MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



Spielt:
Crusader Kings 3, Wasteland 3, Tony Hawk's Pro Skater 1 & 2

Hört:
Coven - Witchcraft: Destroys Minds & Reaps Souls, Blues Pills – Holy Moly

Schaut:
Lovecraft Country, verschiedene Renovierunsg-Trash-TV-Serien von Home & Garden TV

Und sonst:
Der Umzug rückt näher, ich bin ein nervliches Wrack.

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt zurzeit:
Crusader Kings 3, Spiritfarer

Sieht zurzeit:
Chernobyl, Top Chef Staffel 2 auf Netflix (richtig schlimm)

Freut sich:
dass Plattformschuhe ihr Comeback feiern

Und sonst:
Kann ich erfreulicherweise endlich wieder zum Zeichenkurs, nach langer Zwangspause (Pandemie und so) und nachdem ich beim Kurs davor zu langsam mit der Anmeldung war.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Far Cry: New Dawn, Super Mario 3D Allstars

Fragt sich:
Wer auf die tolle Idee kam, dass für das Schnellreisefeature in Far Cry die Ressourcen der einzelnen Ortschaften gelootet werden müssen.

Wird:
Early Adopter. Ich weiß, ist nicht klug, aber ich will die PS5 an Tag 1 haben.

Findet schade:
Dass der neu bepflanzte und aufgemotzte Balkon jetzt bald in den Herbst-Ruhestand geht. Ansonsten bin ich froh, dass der Sommer rum ist.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt derzeit:
NBA 2K21, Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2, Marvel's Avengers, UFC 4

Schaut gerade:
The Boys – Season 2, die NBA-Playoffs, Malcolm Mittendrin

Liest erneut:
Die The-Boys-Comics von Garth Ennis

Und sonst:
Das Sommerloch ist überstanden. Also, zumindest für mich, denn die ganzen Sportspiele sorgen für Spaß und Teststress. Joa, mehr gibt's nicht zu sagen. Grüße an meine Headlock-Crew!

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Hat zuletzt am Ostsee-Strand die ein oder andere Sandburg gebaut:
Danke für die schöne Zeit, Göhren! Die Kinder waren begeistert.

Zuletzt durchgespielt:
PoP: The Sands of Time, Undermine, Crysis Remastered (Switch)

Spielt derzeit:
Wasteland 3, Hades (Early Access), Kingdoms of Amalur und dazwischen immer wieder mal Skyrim und Diablo 3 auf der Switch

Zuletzt geschaut:
They Shall Not Grow Old, The King, Mortal Engines, The Boys Season 2 und i'm thinking of ending things. Als Nächstes: Raised by Wolves.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning, Marvel's Avengers, Crusader Kings 3

Wird demnächst:
wohl seinen WoW-Account mal wieder reaktivieren. Die nächste Erweiterung steht vor der Tür und der Pre-Patch ist bei Erscheinen dieses Heftes vermutlich schon fast da.

Mistet zur Zeit:
endlich mal seinen Keller aus. Was sich da alles an ausrangierter Technik angesammelt hat. Sogar ein alter Röhrenfernseher steht da noch. Kennen die Kids heute wahrscheinlich nur noch aus dem Museum. ;)

PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin



Spielt derzeit:
Carrion und nochmal Horizon Zero Dawn (PS4) von vorne.

Schaut gerade:
Dark und ich bin super begeistert und krass verwirrt. Die Zeitreise-Thematik wird immer komplizierter, aber Respekt an die Macher!

Liest gerade:
Cosmos von Carl Sagan

Freut sich auf:
den Herbst! Ja, schade, der Sommer ist vorbei. Aber: Tee, dicke Decken, regnerische Tage, lesen, Halloween und Harry Potter!!!!!

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Dishonored, Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2

Schaut gerade:
The Grand Tour. Da ich mich aber null für Autos interesse, beschränke ich mich vorerst mal auf die abgefahrenen Special-Folgen.

Hört gerade:
Morgens Pauken, den neuen Song von Die Ärzte. Bisher bin ich aber noch nicht wirklich überzeugt.

Freut sich:
Über das alljährliche Supermarkt-Comeback von Spekulatius. Yay!

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur



Spielt derzeit:
Marvel's Avengers & (bald) Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2

Schaut gerade:
The Personal History of David Copperfield & Dark Staffel 3

Isst und trinkt gerade:
Zu viel ungesunden Kram im Kampf gegen den traurigen Herbstbeginn.

Ansonsten:
Freue ich mich auf UUUUUUUUUUUURLAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAUUUUUUUUUUUUUUU-UUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUBBBBBBBBBBBBBBBB!!!!!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Hangar 13
Hersteller: 2K Games
Termin: 25. September 2020

Mafia: Definitive Edition

Einen Klassiker neu aufzulegen birgt oft Risiken. Wir konnten das Remake von Mafia anspielen und feststellen, dass die Entwickler hier auf einem richtigen Weg sind.

Von: Matthias Dammes

Amerika in den 30er-Jahren. Nach dem Zusammenbruch der Börsen am legendären Black Friday leidet das Land unter der sogenannten Großen Depression, einer der größten und längsten Wirtschaftskrisen des 20. Jahrhunderts. Anfang des Jahrzehnts ist zudem noch die Prohibition in Kraft, also das vollständige Verbot von Alkohol, sowohl der Konsum als auch die Herstellung und der Verkauf. Ein perfekter Nährboden und eine Blütezeit für das organisierte Verbrechen, namentlich die nordamerikanische Cosa Nostra. In der Pop-Kultur wurden immer wieder, teils in romantisierter Sicht, Geschichten rund um die Italo-amerikanischen Mafia-Clans aufgegriffen. Zu den berühmtesten Vertretern zählen dabei sicherlich Filme wie Der Pate und Good Fellas sowie die Fernsehserie The Sopranos.

Berühmtester Videospiel-Vertreter ist dabei natürlich Mafia von Illusion Softworks aus dem Jahre 2002. Achtzehn Jahre später steht der Klassiker nun vor seinem zweiten Frühling. Die inzwischen für die Mafia-Reihe zuständigen Entwickler von Hangar 13 spendieren dem Spiel ein aufwändiges Remake, das mehr sein soll als nur eine grafisch aufpolierte Neuauflage. Der Titel soll auch in Sachen Spieldesign, Handhabung und Inszenierung auf ein modernes Niveau gehoben werden. Was genau das bedeutet, konnten wir nun erstmals selbst erleben. Mit einer Preview-Fassung des Spiels durften wir die ersten fünf Missionen sowie ein etwas weiter fortgeschrittenes Kapitel des Gangster-Epos selbst spielen.

Handlungsabweichungen

Die grundlegende Story des Spiels bleibt dabei natürlich gleich. Wir übernehmen die Rolle von Tommy Angelo in der fiktiven Stadt Lost Heaven, die an New York und Chicago angelehnt ist. Im Jahre 1938 wendet dieser sich mit seiner Geschichte an Detective Norman,


Ende der 30er-Jahre steckt Tommy mächtig in der Klemme. Auf der Suche nach einem Ausweg für seine Familie vertraut er sich und seine Geschichte einem Detective der Polizei an.


Ob bei Tag oder bei Nacht, die Stadt Lost Heaven erzeugt in der modernen Engine eine hervorragende Atmosphäre.



Die Unterschiede zwischen Original und Remake fallen nicht nur bei der grafischen Qualität, sondern auch bei Inszenierung und Kameraführung auf.

weil er einen Weg sucht, lebend aus der Mafia auszusteigen. Im Folgenden beginnt er dem Polizisten seinen Werdegang in der ehrenwerten Familie von Don Salieri zu erzählen, die in entsprechenden Flashbacks erzählt wird. Alles beginnt im Herbst 1930. Tommy arbeitet als Taxifahrer und wird mehr durch Zufall in den Krieg zwischen Salieri und seinem Rivalen Morello hineingezogen. Am Ende bleibt ihm nichts Anderes übrig, als selbst ein Teil des Mobs zu werden.

Bereits im Intro des Spiels wird jedoch deutlich, dass die Entwickler von Hangar 13 sich nicht davor scheuen, die Erzählweise der Geschichte zu verändern. Während wir im Original sehen, wie Tommy aus einer Hochbahn aussteigt, sich in ein Cafe begibt und sich dort zu dem Detective setzt, haben die Entwickler im Remake den Spieß umgedreht. Hier steigt Detective Norman aus der Bahn und setzt sich zu dem bereits wartenden Tommy in das Cafe. Auch die Rollenverteilung im Gespräch hat sich verändert. Legte Tommy im Original ein gefasstes und selbstsicheres Auftreten an den Tag, wirkt er im Remake fast schon nervös und ängstlich, während Detective Norman im Gespräch meist die Oberhand hat. Mit diesem neuen Ansatz für die erste Szene des Spiels transportieren die Entwickler die Situation für die beiden handelnden Figuren deutlich eindringlicher. Für Tommy geht es um Leben und Tod für ihn selbst und seine Familie, während der Cop nicht viel zu verlieren hat.

So nehmen die Macher immer wieder inszenatorische Anpassungen vor, um den Verlauf der Story besser zu reflektieren. Als Tommy im Original zum ersten Mal bei Don Salieri am Tisch sitzt und berichtet, wie er von Morellos Schlägern überfallen wurde, sitzt er dort bereits im feinen Nadelstreifen-Anzug, als würde er schon immer zur Familie gehören. Im Remake findet das erste Treffen für Tommy noch in seinen Taxifahrer-Klamotten statt. Erst im Verlauf der ersten Missionen ändert er seinen Kleidungsstil, um sich nach und nach an den Dresscode der ehrenwerten Familie anzupassen. Am gleichen Beispiel lassen sich auch noch einmal die kleinen Veränderungen an der Story erklären, die hier und da vorgenommen wurde. Während im Original Don Salieri Tommy von sich aus losschickt, um Autos von Morellos Leuten zu demolieren, geht die Initiative im Remake von Tommy aus, der sich für sein beschädigtes Taxi rächen will.

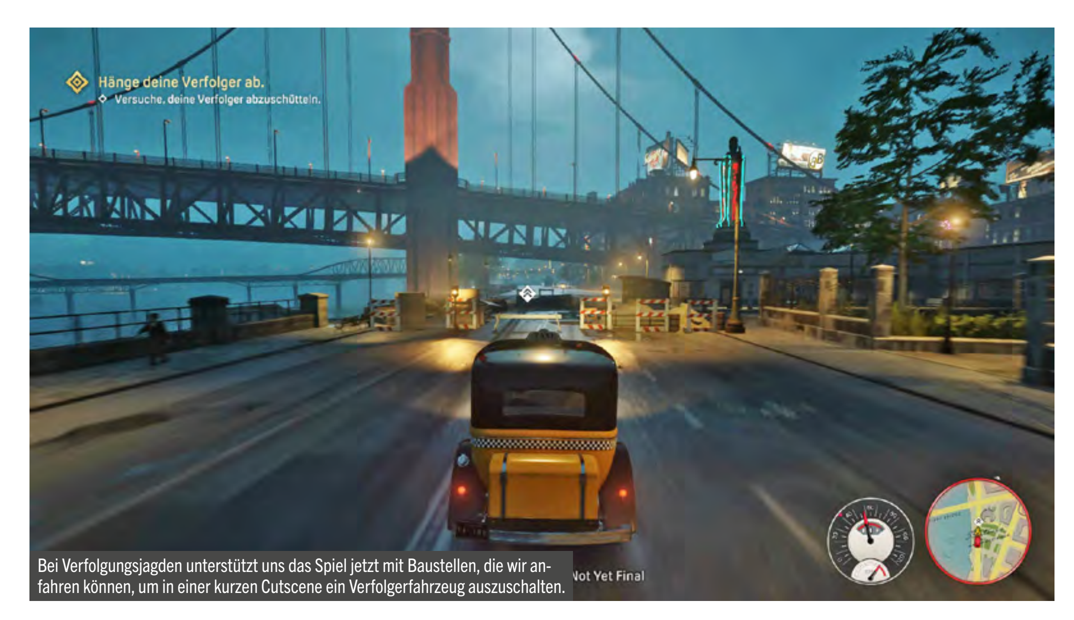
Packendes Missionsdesign

Kennern von Mafia werden aber nicht nur bei der Inszenierung und einigen Story-Details Veränderungen auffallen, sondern auch beim inhaltlichen Design der Missionen. Das beginnt bereits bei der Flucht mit Sam und Pauli, als wir erstmals die Kontrolle über das Spiel übernehmen. Im Original werden wir von einem gegnerischen Fahrzeug verfolgt, das wir mit ein paar geschickten Fahrmanövern schnell abgehängt haben. Was folgt, ist eine recht ereignislose Fahrt quer durch die Stadt zu Salieris Bar.

Das Remake bietet dagegen während der gesamten Mission packende Verfolgungsjagd-Action. Mehrere von Morellos Schergen hängen uns im Nacken und lassen sich längst nicht so leicht abschütteln. Da kommen neue Gameplay-Elemente in Form von Baustellen ganz gelegen, die wir ausnutzen, um in einer kurzen, schick inszenierten Sequenz einen Verfolger auszuschalten. Kaum sind wir alle Verfolger losgeworden, warten weitere Feinde mit einer Autoblockade auf uns. So bleibt die Fahrt quer durch Lost Heaven die ganze Zeit aufregend, bis wir schließlich durch einen beherzten Sprung über eine sich öffnende Zugbrücke die sicheren Gefilde von Salieris Territorium in Little Italy erreicht haben.

Ein weiteres gutes Beispiel, wie unspektakulär das Missionsdesign des Originals eigentlich war und wie das Remake es besser macht, zeigt das dritte Kapitel, in dem Tommy mit Pauli aufbricht, um ein paar Autos der Morellos zu zerstören. Im Original fahren wir ereignislos zum Einsatzort, zertrümmern ungestört die Zielfahrzeuge und fahren wieder ereignislos zurück zu Salieris Bar. Das Remake bietet da deutlich mehr Action. Am Tatort kommen uns Morellos Schergen in die Quere, Pauli mischt sich ins Gerangel ein, wir klauen einen teuren Luxusschlitten und müssen schließlich auch noch die Cops loswerden.

Die Entwickler haben aber nicht nur hinzugefügt, sondern an den passenden Stellen auch gekürzt, wenn es einem gut getakteten Spielgefühl dienlich war. So erleben wir Tommy nach seiner nächtlichen, unfreiwilligen Fluchtfahrt zunächst wieder bei seinem regulären Job als Taxifahrer. Im Original kutschieren wir recht langwierig für 15 Minuten diverse Fahrgäste quer durch die Stadt. Für das Remake haben die Entwickler diesen Abschnitt ungefähr um die Hälfte komprimiert, um



Bei Verfolgungsjagden unterstützt uns das Spiel jetzt mit Baustellen, die wir anfahren können, um in einer kurzen Cutscene ein Verfolgerfahrzeug auszuschalten.



Tommy kann jetzt hinter Objekten in Deckung gehen und von dort aus das Gefecht führen. Bei den aggressiven Gegnern ist das auch bitter nötig.



Alternativ kann Tommy in gewissen Situationen auch lautlos vorgehen. Hier warten wir hinter einer Tür auf den ahnungslos daher kommende Schergen.

hier keine unnötigen Längen entstehen zu lassen. Ob wir hier nun fünf oder nur drei Fahrgäste transportieren, spielt für die eigentliche Handlung keine Rolle. Die Darstellung von Tommy während seines Arbeitsalltags gelingt so oder so.

Optionsvielfalt

Zu den spielbaren Missionen unserer Vorschau-Version gehörte auch das berüchtigte Kapitel mit dem Autorennen, was bei nicht wenigen Spielern des Originals für gehörigen Frust gesorgt hatte. Das lag vor allem an der wenig eingängigen Steuerung des flinken Rennautos, die einer ordentlichen Rennführung oft einen Strich durch die Rechnung gemacht hat. Dass wir das Rennen diesmal ohne Probleme beim ersten Versuch geschafft haben, sollte allen Hoffnung machen, die sich vor diesem Abschnitt bereits gefürchtet haben. Der pfeilschnelle Rennflitzer erfordert zwar nach wie vor mehr Feingefühl im Umgang als die üblichen Straßenfahrzeuge, lässt sich aber spürbar besser kontrollieren.

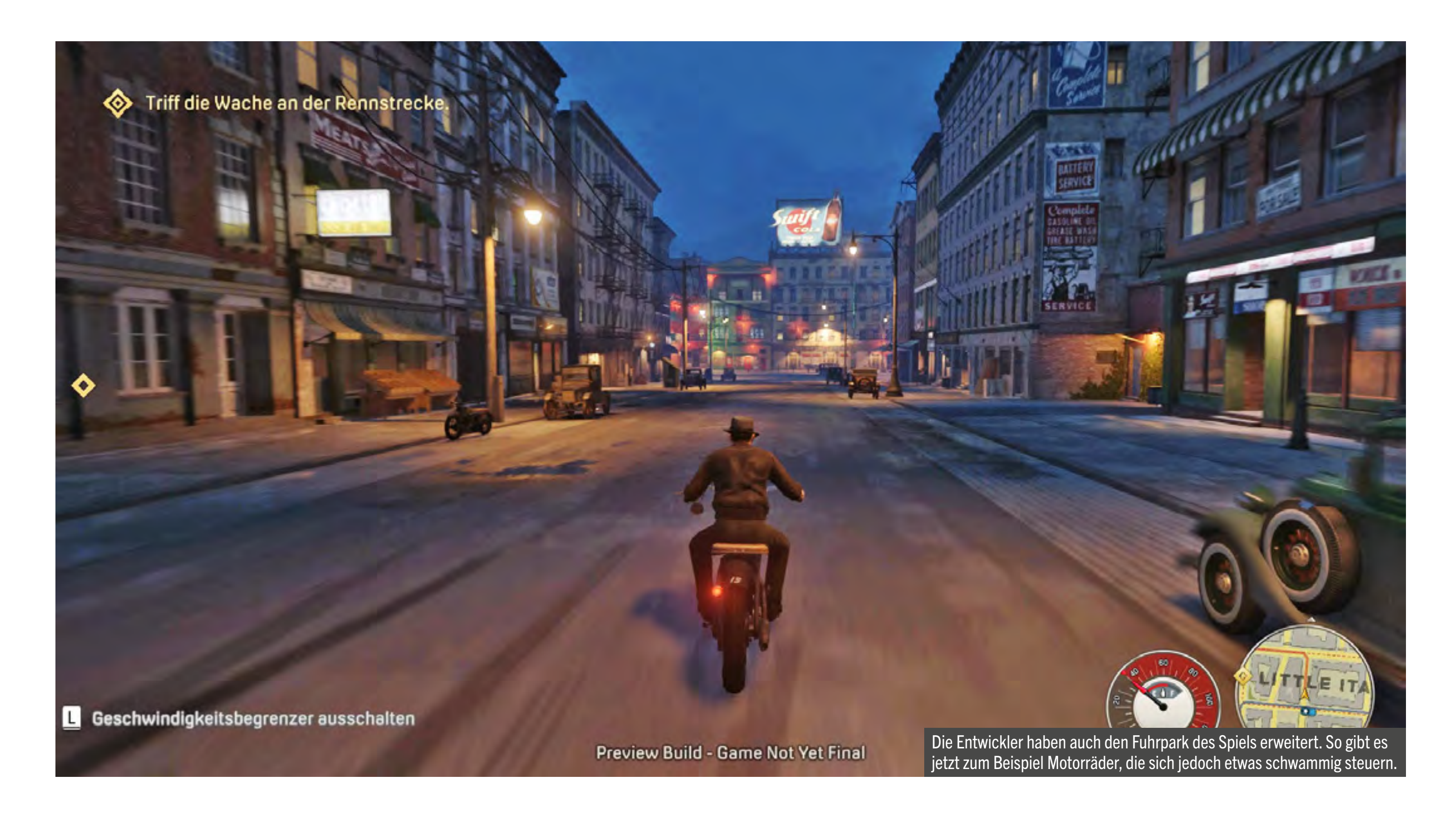
Das liegt auch an den verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten, die die Entwickler dem Spieler an die Hand geben. Da wären zum einen vier verschiedene Schwierigkeitsgrade. Leicht, Mittel und Schwer wirken sich dabei vor allem auf die Stärke von Gegnern, die Zielhilfe und die Aufmerksamkeit der Polizei aus. Zudem gibt es noch einen klassischen Modus, der sich mehr am Spielgefühl des Originals orientiert. Hier sind zum Beispiel Gegner besonders tödlich und beim Nachladen geht nicht verschossene Munition im Magazin verloren, die sich noch im Magazin befindet. Für die Steuerung der Fahrzeuge lässt sich außerdem noch individuell zwischen einem normalen und einem Simulations-Fahrmodell umschalten. Die Wahl zwischen automatischem und manuellem Getriebe ist natürlich auch wieder mit dabei.

Tommy geht in Deckung

Für das Gameplay haben sich die Entwickler einige Verbesserungen überlegt, die gut ins Konzept passen, ohne zu sehr vom bekannten Spielgefühl abzuweichen. So wurde das Bewegungsrepertoire von Tommy erweitert. Er kann jetzt springen, rennen und sich an Objekten hochziehen. Das ermöglicht wiederum mehr Varianz beim Missionsdesign. Nachdem unser Protagonist in der zweiten Mission von Schlägern überfallen wird, gilt es zu Fuß durch verwinkelte Gassen die Flucht anzutreten. Im Original laufen wir schlicht mit normaler Geschwindigkeit im Zick-Zack-Kurs und versuchen so oft wie möglich die Sichtlinie zu den Gegnern zu unterbrechen, um nicht getroffen zu werden. Im Remake wirkt diese Sequenz deutlich rasanter, weil Tommy jetzt flink durch die Gassen rennt und dabei über Kisten und Mauern klettert.

Auch im Feuergefecht hat Tommy dazugelernt. So können wir jetzt in bester Deckungsshooter-Manier hinter Objekten Schutz suchen und Gegner aus der Deckung aufs Korn nehmen. Allzu

Das Autorennen hat dank Verbesserungen bei der Steuerung viel von seinem Schrecken verloren und ist stattdessen ein super inszenierter Abschnitt der Geschichte.



Die Entwickler haben auch den Fuhrpark des Spiels erweitert. So gibt es jetzt zum Beispiel Motorräder, die sich jedoch etwas schwammig steuern.

sicher kann man sich an einem Ort aber auch nicht fühlen, da gewisse Deckungen je nach Beschaffenheit und Gewalteinwirkung auch zerstört werden können. Außerdem verhält sich auch die KI entsprechend unserer neuen Fähigkeiten und versucht, uns in die Flanke zu fallen oder mit Wurfgeschossen wie Molotow-Cocktails aus der Deckung zu treiben. Das wirkt alles deutlich frischer und ansehnlicher als das doch recht steife Kampfsystem des Originals.

Allgemein standen bei allen vorgenommenen Änderungen an Spielsystemen die Modernisierung und der Komfort im Mittelpunkt. So verfügt das Spiel jetzt beispielsweise über eine richtige Minimap und nicht mehr nur das Fahrzeugradar wie im Original. Damit entfällt das lästige permanente Schauen auf die Karte. Andere Neuerungen bringen dagegen lediglich ein wenig Abwechslung und Realismus ins Spiel. Dazu gehören Motorräder, die eine spannende Alternative zum bekannten Fuhrpark darstellen und sich gut ins Szenario einfügen.

Moderne Neuinterpretation

Technisch macht Mafia: Definitive Edition bereits einen guten Eindruck. Die hauseigene Engine wurde seit Mafia 3 ordentlich weiterentwickelt und glänzt vor allem bei Charakter- und Fahrzeugmodellen, Lichtstimmung sowie Wettereffekten. Während des Anspielens blieben wir von auffallenden Problemen verschont, auch wenn die Entwickler uns gegenüber bereits einige noch vorhandene Mängel angesprochen haben, die bis zum Release behoben sein sollen. Gut gefallen hat uns die reibungslose Steuerung sowohl mit Maus/Tastatur als auch mit Controller. Zwischen beiden Eingabemethoden kann zudem jederzeit im laufenden Betrieb gewechselt werden. Das Spiel passt dann automatisch auch alle Anzeigen an.

Noch nicht ausprobieren konnten wir bisher den „Freie Fahrt“-Modus, in dem man nach Belieben Lost Heaven und Umgebung erkunden kann. Während der Missionen ist uns immerhin aufgefallen, dass es in der Welt den einen oder anderen Sammelgegenstand zu entdecken gibt. Dazu gehören Groschenromane, Zigarettenbildchen, Comics und Postkarten. Außerdem sind in der Spielwelt immer wieder Zeitungen und andere Schriftstücke zu entdecken, die weitere Einblicke in Stadt und Leute geben.

Es bleibt festzuhalten, dass das Remake ein ebensolches in jedem Sinne des Wortes ist. Es ist keine 1:1 Übertragung des Klassikers in die Moderne, sondern soll eine zeitgemäße Interpretation des bekannten Stoffes sein. Ob dem Spiel das auch in vollem Umfang gelingt, muss am Ende die finale Version unter Beweis stellen. Denn Mafia steht und fällt mit der Story. Die ist zwar in großen Teilen bekannt, aber die Entwickler von Hangar 13 sind mutig genug, hier und da Anpassungen an der Dramaturgie vorzunehmen. Nun muss sich zeigen, ob dieser Plan am Ende aufgeht und man wieder das Gefühl bekommt in einer spielbaren Version des Paten zu sein. Auch wenn sich Amerika in den 30er-Jahren in einer Depression befindet, als Spieler von Mafia: Definitive Edition wird man auf jeden Fall keinen Grund für depressive Gedanken haben. Das Spiel hat jedes Potential, ein tolles Action-Adventure rund um die ehrenwehrte Familie zu werden. ❑

Spieler, die sich gerne mit ihrer Umgebung beschäftigen können Groschenromane, Zigarettenbildchen, Comics und Postkarten sammeln.

MATTHIAS MEINT



„Anfangs war ich als Fan des Originals trotz der schicken Grafik nicht völlig bedenkenlos.“

Besonders die Ankündigung von Story-Anpassungen machte mir Sorgen. Jetzt wo ich die ersten Missionen selbst gespielt habe, sind diese Bedenken aber nahezu restlos verflogen. Ja, das Spiel wird keine 1:1-Umsetzung des Originals. Aber nachdem ich mir für diesen Artikel auch das alte Spiel noch einmal angeschaut habe, bin ich sogar sehr froh darüber. Ich war fast schon erschrocken, wie altbacken und unspektakulär das doch heute alles wirkt. In der verklärten Erinnerung wirkte das alles ein wenig epischer. Und genau in diese Kerbe schlägt das Remake. Es präsentiert mir Mafia, wie ich es mir in meiner romantisierten Erinnerung behalten habe und geht noch ein wenig darüber hinaus. d Ich freue mich auf jeden Fall, bald endlich wieder mit Tommy Angelo die Ränge der Salieri-Familie aufzusteigen.

FIFA 21

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Vancouver
Hersteller: EA Sports
Termin: 09.Oktober 2020

Wir durften einer Präsentation zum neuen EA-Kicker lauschen und sogar schon selbst ein paar Testpartien spielen. In der Vorschau schildern wir euch unsere ersten Eindrücke.

Von: David Benke

FIFA Ultimate Team

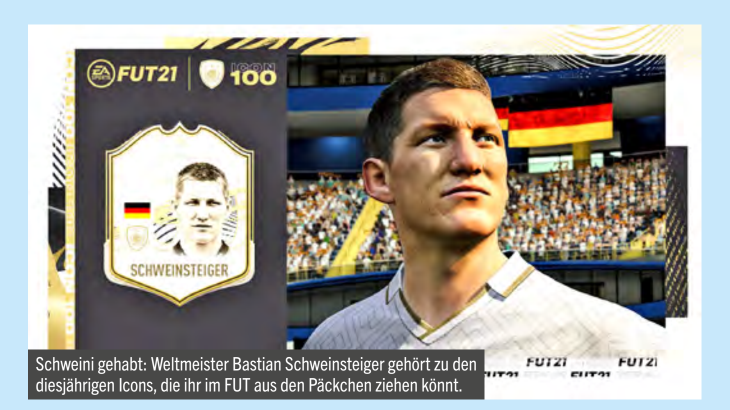
FIFA Ultimate Team ist ein Riesengeschäft: Millionen von Spielern begeben sich jedes Jahr auf die Jagd nach Münzen, Packs und Spielern, um in Panini-Sticker-Manier ihre ultimative Traummannschaft zusammenzubasteln. Und sie bescheren Electronic Arts damit Millionenumsätze. Durch den Verkauf von FIFA Points, mit denen sich im Ingame-Store Kartenpakete erwerben lassen, hat der Publisher im vergangenen Jahr über 1,49 Milliarden Dollar erwirtschaftet. 2019 machte der Ultimate-Team-Modus sogar 28 Prozent des Gesamtumsatzes aus! Da ist es vollkommen verständlich, dass die Macher ihre zahlende Spielerschaft bei Laune halten und auch in FIFA 21 mit neuen Features versorgen möchten.

Doppelte Spielerzahl, doppelter Spaß?

Zunächst einmal bietet FUT 21 noch mehr Möglichkeiten, Fußball mit seinen Freunden zu erleben. Im neuen Ableger der Sportsimulation wird unter anderem ein Koop-Feature eingeführt, das es euch erlaubt, zusammen mit einem Partner gegen die KI sowie andere menschliche Gegner anzutreten. Dafür steht euch neuerdings ein komplett neuer Social Hub zur Verfügung, in dem ihr Kumpels zu einem Freundschaftsspiel oder einer Partie Squad Battles beziehungsweise Division Rivals einladen könnt. In den beiden letzteren Fällen steht dann nicht nur der Spaß am gemeinsamen Spielen im Vordergrund. Sowohl der Host als auch der Gast erhalten im Koop-Modus Punkte für die wöchentliche Rangliste und können so, auch zu zweit, um fette Belohnungen spielen.

Der Host der Sitzung wählt dabei aus, mit welcher Startelf ihr auflauft. Eure Gegner werden auf Basis des höchsten Skill Ratings der Party ausgewählt. Das müssen allerdings nicht immer ebenfalls Zweierteams sein. Es wird zwar primär versucht, euch gegen andere Pärchen ins Rennen zu schicken, manchmal müsst ihr aber auch gegen einen einzelnen Spieler ran, der sich im Optionsmenü bereiterklärt hat, gegen eine Koop-Crew anzutreten.

Während des Matches habt ihr dann übrigens nicht nur die Möglichkeit, per Party-Chat miteinander zu kommunizieren, auch das Spiel selbst gibt euch nochmal ein paar Hilfestellungen. Im Koop-Modus bekommt ihr alle Controller-Eingaben eures Mitspielers mit Hilfe des FIFA-Trainer-Overlays angezeigt. Ihr könnt also sehen was euer Teamkamerad treibt, wo er hinläuft oder hinpasst. Nette Sache!



Schweini gehabt: Weltmeister Bastian Schweinsteiger gehört zu den diesjährigen Icons, die ihr im FUT aus den Päckchen ziehen könnt.

Gemeinsam sind wir stark

Passend zum neuen Modus erwarten euch in FUT 21 auch Koop-Wochenziele mit zugehörigen Belohnung. Zusätzliche XP und Packs bekommt ihr zudem in den sogenannten FUT Events, in denen ihr als gesamte Community zusammenarbeiten müsst. Alle Spieler sammeln im Eventverlauf Punkte und schalten dadurch bestimmte Meilensteine frei. Ein Konzept, das so schon länger auch in Madden Mobile existiert – dem Smartphone-Ableger von EAs American-Football-Simulation.

Ferner gibt es noch die Team Events, die ein wenig an den Matchday-Modus von Konkurrent eFootball Pro Evolution Soccer 2020 erinnern. Zu Beginn des Wettkampfes entscheidet ihr euch für ein Team, in unserer Präsentation war das einer von fünf Premier-League-Klubs, das ihr unterstützen wollt. Im Anschluss wird eine Saisonziel-Gruppe freigeschaltet, mit der ihr Punkte für eure Mannschaft erntet, in einer Rangliste aufsteigt und am Ende fette Gewinne in Form von Packs, Spielern und Münzen absahnt.



Auch Philipp Lahm ist bei den Icons wieder mit dabei – einem Mittelfeldgespann aus Lahm und Schweinsteiger steht also nichts im Weg.



Natürlich gibt es aber auch neue internationale Icons, etwa Eric Cantona. Ob der als Spezialfähigkeit gegnerische Hooligans treten kann, ist aber nicht bekannt.

FIFA 21 glänzt aber nicht nur mit neuen FUT-Modi, auch bereits bestehende wurden etwas aufpoliert. So könnt ihr künftig auch via Squad Battles euer Skill-Level kalkulieren und euch dann auf dieser Basis in eine Rivals-Division einordnen lassen. Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad ihr gewählt und welche Ergebnisse ihr eingefahren habt, geht es entsprechend höher oder tiefer im Ligensystem los. „Das ist ein schönerer Weg, Offline-Spieler im Online-Kosmos willkommen zu heißen, sobald sie bereit sind, diesen Sprung zu machen", erklärte Creative Director Tyler Blair die Entscheidung.

Apropos Rivals: Hier führen die Entwickler ein wöchentliches Match-Limit ein. Nachdem ihr dieses erreicht habt, sammelt ihr zwar weiterhin Punkte für euer Skill Rating oder FUT-Champions-Qualifikation, allerdings nicht mehr für die wöchentliche Rangliste. Diesen Ansatz kennen Spieler bereits aus Squad Battles und soll dafür sorgen, dass der Wettbewerb künftig etwas fairer ausfällt. So gehen die besten Preise nicht mehr an die Spieler, die am meisten Zeit in FIFA verbringen können, sondern die Spieler, die sie am effizientesten Nutzen. Wo das Limit liegt, wollten uns die Macher noch nicht verraten, laut Blair ist aber eine Zahl irgendwo zwischen 20 und 40 geplant. Darüber hinaus kündigte der Creative Director an, dass es künftig eine Top 200 statt einer Top 100 und damit einhergehend eine Überarbeitung des Reward-Systems geben werde. Die Freundschaftsspiele wurden um zeitlich begrenzte Live-Challenges ergänzt, in denen ihr beispielsweise nur mit Silber-Spielern an den Start gehen dürft.

Der eigene Fußballtempel

Zu guter Letzt kündigte EA Sports noch eine Reihe neuer Inhalte an: So werdet ihr in FUT 21 etwa in der Lage sein, euer eigenes Heim-Stadion zusammenzubasteln. Eure Arena wächst zusammen mit eurem Verein, bietet stetig mehr Platz für Zuschauer und kann sogar mit farbigen Sitzen, Choreos, Rasenmustern und persönlichen Trophäen geschmückt werden. Das Menü hat auch einen kompletten Neuanstrich spendiert bekommen: Statt verschiedener Reiter mit Kacheln gibt es jetzt eine Menüleiste am unteren Bildschirmrand, von der aus ihr den Transfermarkt oder den Shop ansteuern könnt. Bewegt ihr den linken Stick nach unten, gelangt ihr jederzeit ins Team Management.

Auf der Item-Seite wurden Training- und Fitness-Objekte komplett aus dem Spiel verbannt. Ihr startet nun also jede Partie mit 100 Ausdauer. Chemistry Styles wie Hunter und Co. wurden noch einmal überarbeitet, Werte von Spieler-Momente-Spezialkarten spiegeln nun besser die zugehörige Performance wider (heißt: Trifft ein Profi sehenswert per Drop-Kick, wird sein Volley-Wert geboostet) und das Icon-Line-Up wurde zum ersten Mal in der Seriengeschichte auf über 100 Spieler erweitert. In FUT 21 dürft ihr euch unter anderem auf deutsche Ikonen wie Philipp Lahm oder Bastian Schweinsteiger, aber auch internationale Weltstars wie David Villa, Xavi, Ashley Cole, Petr Cech, Samuel Eto'o, Fernando Torres oder Nemanja Vidic freuen.

Wie ihr die bekommt, darüber schwieg sich EA leider noch aus. Ob es auch in FIFA 21 Icon-Swaps geben wird oder stattdessen die Icon-SBCs aus FIFA 19 eine Rückkehr feiern, wollte man uns nicht verraten. Und auch sonst hätten wir hier und da gerne noch ein paar Informationen mehr bekommen: Was ist zum Beispiel mit den Servern? Wurde das Team of the Week überarbeitet, damit die Boosts auch in der Endgame-Phase noch relevant sind? Und was gedenkt man gegen Spieler zu tun, die absichtlich absteigen, um es beim Erledigen von Saisonaufgaben einfacher zu haben? Die Antworten auf diese Fragen werden wohl erst zum Release bekommen. Was aber jetzt schon feststeht: An Content wird es FUT-Spielern dieses Jahr beim besten Willen nicht mangeln. Und dank des Dual-Entitlement-Programms, wird es auch gar kein Problem sein, euer Ultimate Team von der aktuellen auf die nächste Konsolengeneration zu bringen.



Neben der neuen Möglichkeit, sein eigenes Stadion für FUT zu basteln, könnt ihr natürlich auch wieder in lizenzierten Arenen spielen, etwa der Johan-Cruyff-Arena in Amsterdam.



Der Karrieremodus

Der Karrieremodus gehört seit den Kindheitstagen der FIFA-Reihe zu den beliebtesten Spielvarianten der Fußball-Simulation. Den eigenen Herzensverein aus den Untiefen des Ligen-Systems auf den Champions-League-Thron zu katapultieren, ist einfach der Traum vieler Hobby-Trainer. Umso bedauernswerter ist es, dass diese in den vergangenen Jahren sträflich vernachlässigt wurden. Zwar bekam die Karriere immer wieder mal nette kleine Extras spendiert, im letzten Jahr wurden etwa ein umfangreicher Charakter-Editor sowie interaktive Pressekonferenzen eingeführt, so wirklich bahnbrechend waren diese Änderungen aber nicht.

Nichtsdestotrotz haben Spieler die Hoffnung noch nicht aufgegeben. Könnte 2020 nun also endlich das Jahr sein, in dem alles besser wird? Schließlich hat EA Sports für den Karrieremodus bereits einige Verbesserungen angeteasert.

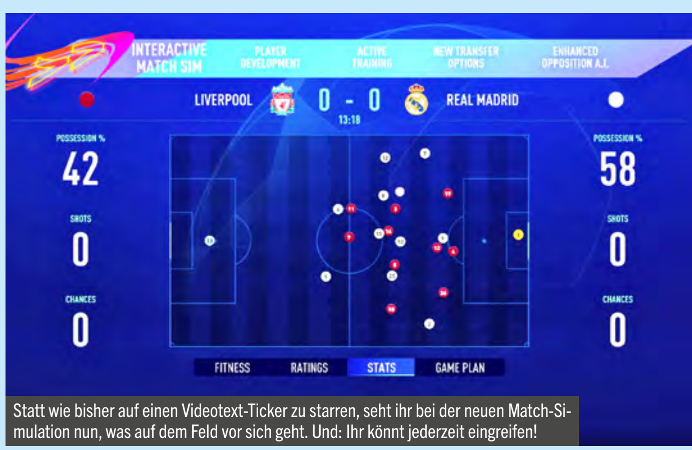
Altes Feature, ganz neu!

Der größte Aufhänger, den Entwickler EA Sports bereits im Rahmen des ersten FIFA-Reveals im Juli ankündigte, ist die Einführung einer interaktiven Spielsimulation. Oder besser: deren Rückkehr. Eigentlich gab es das Feature nämlich schon in FIFA 07. Jetzt kommt es aber eben in leicht überarbeiteter Version zurück und ermöglicht es euch, statt einfach nur eines Ergebnisses ein ganzes Spiel vor euren Augen simulieren zu lassen. Das sieht ein wenig so aus, als würdet ihr das Radar beobachten –das in normalen Partien am unteren Bildschirmrand angezeigt wird – und dabei zuschauen, wie eure Spieler in Form von kleinen farbigen Punkten übers Spielfeld flitzen. Sogar Stadionsound und Kommentatoren laufen im Hintergrund weiter, während ihr – quasi von der Seitenlinie aus – Ausdauer, Statistiken und Wertungen nachverfolgt oder direkt Einfluss auf das Geschehen nehmt. Ihr könnt nämlich jederzeit Spieler wechseln, die Formation und Taktik abändern oder sogar selbst ins Spiel hüpfen!

Das geht innerhalb weniger Sekunden und so oft ihr wollt. Es steht euch also komplett frei, beispielsweise nur die Schlüsselmomente einer Partie selbst zu spielen und danach zurück in die Simulation zu wechseln. Die interaktive Simulation bietet euch so eine gute Mischung aus Quick-Sim und Selber-Spielen, die euch jede Menge Zeit spart. Einziger Wermutstropfen: Die Simulation lässt sich leider nicht beschleunigen, sodass ihr – je nach Anzahl der Unterbrechungen – etwa 2 Minuten und 35 Sekunden pro Partie braucht. Das ist aber ein durchaus akzeptabler Durchschnittswert.

Entfalte dein volles Potenzial!

Auch die Spieler-Entwicklung wurde nochmal angepasst, nachdem das in FIFA 20 neu eingeführte dynamische Potenzial für einige Probleme sorgte und Noname-Akteure plötzlich auf einen Gesamtwert von 99 kamen. Fortan wird das Wachstum eines Spielers von mehreren Faktoren beeinflusst: der Spielzeit, der Stärke des Gegners sowie der Benotung nach einem Match. Zudem habt ihr in FIFA 21 künftig die



Statt wie bisher auf einen Videotext-Ticker zu starren, seht ihr bei der neuen Match-Simulation nun, was auf dem Feld vor sich geht. Und: Ihr könnt jederzeit eingreifen!



Auch ein paar neue Transfermarkt-Optionen gibt es, etwa die heiß ersehnten Leihen mit Kaufoption.

Möglichkeit, eure Stars noch mehr nach euren Wünschen zu formen. Mit individuell auswählbaren Entwicklungsplänen verbessert ihr gezielt die Werte eurer Supertalente oder gebt ihnen Nachhilfe in Sachen Spezialbewegungen, schwacher Fuß oder Arbeitsraten. Neuerdings könnt ihr ihnen sogar beibringen, auf einer neuen Position zu spielen. Dabei habt ihr zwar grundsätzlich alle Möglichkeiten, in der Theorie lässt sich selbst ein Angreifer in einen Verteidiger umwandeln, bei solch krassen Umerziehungsmaßnahmen müsst ihr allerdings jede Menge Arbeit aufbringen. Und selbst dann ist ein Erfolg nicht garantiert.

Doch nicht nur junge, auch ältere Spieler bekommen in FIFA 21 etwas Zuneigung. Altstars fallen künftig nicht mehr so krass ab, sondern sollen auch im gehobenen Fußballalter eine realistische Entwicklung nehmen. So sind Oldies nun nicht nur deutlich länger aktiv und hängen erst mit 38 Jahren ihre Fußballschuhe an den Nagel, auch ihre spielerische Qualität bleibt bis zu einem gewissen Grad vorhanden – sofern sie sich entsprechend fit halten.

Du brauchst einfach mehr Biss!

Dabei spielt natürlich Training eine noch zentralere Rolle. Entsprechend führt EA das Aktive Trainingssystem ein, das sich nun weniger auf Attribute und mehr auf die Matchvorbereitung konzentriert. Neben Ausdauer gibt es in FIFA 21 neuerdings nämlich auch noch den Wert Bissigkeit, der anzeigt, wie gut eure Spieler für eine anstehende Partie vorbereitet sind. Je höher der Wert, desto besser die zu erwartende Leistung. Bissigkeit erhöht ihr, indem ihr Akteuren Spielminuten gebt oder sie zum Drill im komplett umgebaut Training-Hub antreten lasst. Die aus FIFA 20 bekannten fünf Slots, die ihr individuellen Spielern zuweisen konntet, wurden hier durch drei Slots ersetzt, in denen jetzt ganze Spielergruppen trainieren – beispielsweise eure Stürmer, Mittelfeldspieler und Verteidiger. Die verschiedenen Übungen aus den Kategorien Defensive, Dribbling, Passspiel, Abschluss und Standards können wahlweise selbst gespielt oder simuliert werden und variieren alle in Sachen Spielerzahl und Intensität. Entsprechend machen manche Einheiten die Teilnehmer zwar erschöpfter, gleichzeitig aber auch bissiger. Das resultiert dann wiederum in Attribut-Boni.

Beim Training gilt es trotzdem, stets eine gute Balance zwischen Anstrengungs- und Erholungsphasen zu finden. Sonst geht euren Spielern irgendwann die Puste aus. Dazu könnt ihr im Aktivitäten-Managementsystem auf Monats- und Wochenbasis eigene Mannschaftspläne zusammenstellen und beispielsweise sagen: Vor jedem Spiel wird trainiert, nach jedem Spiel Pause gemacht. Oder ihr taktet wirklich jeden einzelnen Tag individuell durch.



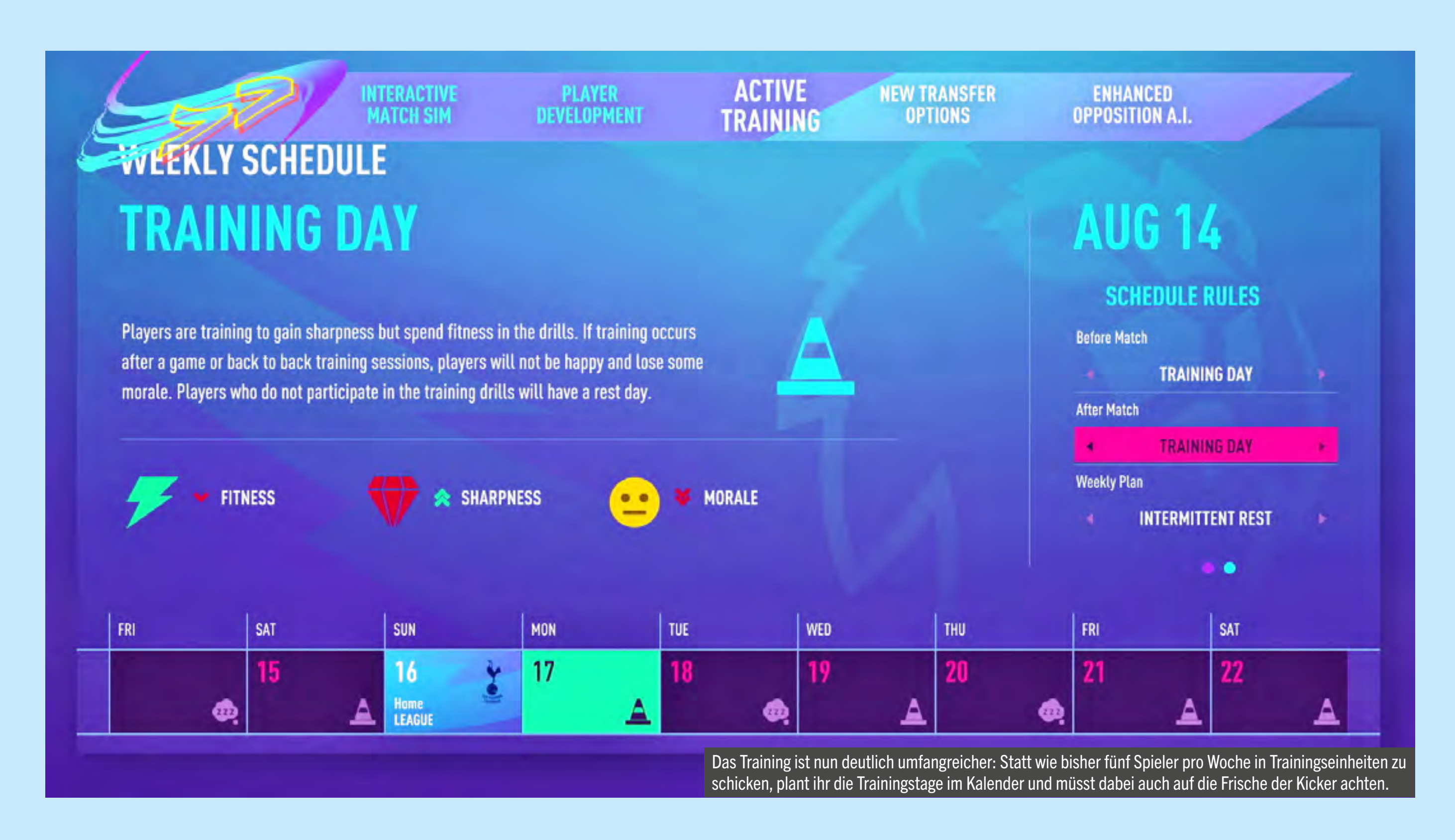
Endlich: Zum einen lassen sich Trainingsinhalte eurer Spieler nicht nur viel genauer steuern, ihr könnt sie auch neue Positionen erlernen lassen.

Apropos Planung: Verstopfte Kalender mit teilweise mehreren Ansetzungen an einem einzigen Tag soll es in Zukunft nicht mehr geben. Das erklärte uns zumindest Alex Constantinescu, der Senior Game Designer des Karrieremodus. „Wir haben die Situation unter Kontrolle“, versicherte er uns auf konkrete Nachfrage hin. In FIFA 21 sollen demnach immer mindestens zwei Tage zwischen zwei Spielen liegen, um euch genügend Zeit zur Vorbereitung zu bieten.

Nicht alle Wünsche werden wahr

Auch das Problem der Über-Teams, die wie eine Dampfwalze über ihre Gegner hinweg rollen und Ligen auf Dauer dominieren, wurde wohl angegangen. Barcelona, Juventus und PSG fahren in FIFA 21 nicht mehr 38 Siege pro Saison, sondern wesentlich ausgeglichenere Ergebnisse ein. Dank kleinerer Fehler und Ausrutscher der Top-Teams fallen die Tabellen wesentlich spannender aus. „Resultate fühlen sich deutlich realistischer an, als es noch in FIFA 20 der Fall war“, erklärte Constantinescu.

Ein paar Wünschen der Karriere-Fans erteilte der Senior Game Designer allerdings leider auch eine (vorläufige) Absage. Stadion-, Sponsoren- und Staff-Management werden dieses Jahr keine Rückkehr feiern. Das Feature stehe aber „auf der Langzeit-Liste“, so das Team von EA. Gleiches gilt für die Option, in die Haut von echten Managern zu schlüpfen sowie die Implementierung des Video Assistent Referee. Die vielen großen Neuerungen und kleineren Detailergänzungen wie mehr Tutorials, die Rückkehr der Leihe mit Kaufklausel, realistischere Transferverhandlungen, bei denen auch die KI Spielertausche vorschlägt sowie umfangreichere Finanzoptionen wiegen das aber definitiv auf.



Das Training ist nun deutlich umfangreicher: Statt wie bisher fünf Spieler pro Woche in Trainingseinheiten zu schicken, plant ihr die Trainingstage im Kalender und müsst dabei auch auf die Frische der Kicker achten.

Der Volta-Modus

„Der ikonische Hallenmodus aus FIFA 98 feiert ein Comeback? Geil!" So in etwa fiel die öffentliche Reaktion aus, als EA Sports letztes Jahr VOLTA Football ankündigte. Die in FIFA 20 neu eingeführte Spielvariante sollte euch auf die Parkplätze, Fußball-Käfige und Kleinfelder der Welt entführen und euch im Stile von FIFA Street fesche Tricks mit spektakulären Abschlüssen verketten lassen. So richtig ging dieses Konzept allerdings nicht auf, stattdessen hagelte es Kritik aus der Community: Der integrierte Story-Modus war ziemlich peinlich, es gab keine Online-Matches gegen Freunde und auch das Gameplay kam irgendwie nicht an das Flair der geistigen Vorbilder heran. So war es bereits wenige Monate nach Release schwer, online überhaupt noch Gegner für eine Partie VOLTA zu finden.

Umso überraschender kam daher die Ankündigung, dass der Hallenkick dieses Jahr ein Comeback feiern wird. Offenbar hat EA Sports die Hoffnung für seinen neuen Modus aber noch nicht aufgegeben und will dem Ganzen mit einer umfangreichen Überarbeitung neues Leben einhauchen. Ist VOLTA in FIFA 21 endlich der große Hit oder weiterhin nur eine nette Beigabe?

Aus The Journey wird The Debut

Die erste und zugleich wichtigste Neuerung für das zweite Jahr von VOLTA Football: Der etwas peinliche Story-Modus ist ein Ding der Vergangenheit, zumindest größtenteils. Natürlich lassen es sich die Entwickler auch in FIFA 21 nicht nehmen, euch mit einer kleinen cineastisch inszenierten Einlage in die Welt des Straßen- und Hallenfußballs einzuführen. Dieses Mal hört die allerdings auf den Namen „The Debut" und dauert, je nach Match-Länge, nur rund zwei Stunden. In dieser Zeit dürft ihr euch mit dem Gameplay vertraut machen, eure eigene kleine Fußball-Reise von Sao Paolo nach Dubai planen und euch mit Superstars wie Káká and Thierry Henry messen.


Sydney! Im Vorjahr noch Torhüterin jetzt Spielfeld – Moment, das klingt falsch. Also: Eines der Spielfelder in VOLTA befindet sich im australischen Sydney.

Inszeniert ist das wieder mit kleinen vertonten Zwischensequenzen, die sich mit klassischen VOLTA-Matches und netten kleinen Trickspielen die Klinke in die Hand geben. Das wirkte in dem etwa 20-minütigen Intro, das wir bereits ausprobieren durften, jetzt nicht unbedingt bahnbrechend. Dafür bekommt ihr neue Locations wie Mailand, Paris und Sydney zu sehen, baut euch schon mal euer grobes Team zusammen und sammelt kleine Belohnungen, die ihr später in anderen Modi nutzen könnt.

Zu denen gehören neuerdings die sogenannten Featured Battles, eine Street-Variante der aus Ultimate Team bekannten Squad Battles. In wöchentlich stattfindenden Wettkämpfen tretet ihr also gegen KI-gesteuerte Teams der Community an, sammelt Punkte und schaltet damit Belohnungen frei. So weit so bekannt. Ein paar Unterschiede zum FUT-Pendant gibt es aber doch noch: Statt in einer Rangliste aufzusteigen, arbeitet ihr alle sieben Tage eine Art Fortschrittsliste ab, auf der ihr vier Meilensteine freischalten könnt. In unserer Demo war das beispielsweise ein Spiel gegen den Arsenal FC, für dessen Bezwingung wir ein paar Volta-Coins sowie eine fesche Jacke bekamen.

Team bauen, hübsch ausschauen

Laut Jeff Antwi, Lead Producer von VOLTA Football, soll in FIFA 21 nämlich nochmal deutlich mehr Wert auf Outfits geben, mit denen ihr euren ganz eigenen Style zur Schau stellen dürft. Uns waren die Klamotten aber relativ gleich. Ob man nun in Adidas-Jogginghose oder Noname-Buchse über den Platz rennt, änderte an unserer Spielerfahrung herzlich wenig. Viel interessanter sind da die „finalen Endbosse", die euch am Ende der Fortschrittsleiste erwarten. Das sind Legenden der Vergangenheit wie Zinedine Zidane oder Stars der Zukunft wie Kylian Mbappé, die ihr nach einem Sieg für euer eigenes Team rekrutieren dürft.

Am Team-Management hat sich dabei nicht viel geändert. Noch immer könnt ihr Spieler besiegter Mannschaften anheuern, verschiedene Aufstellungen ausprobieren und eine Startelf zusammenstellen, die möglichst viel Chemie hat. Auch der eigene Avatar lässt sicher wieder individuell zusammenbasteln und dann mit verdienten Match-XP kontinuierlich aufleveln. In FIFA 21



Ganze acht Ligen mit fünf Rängen erwarten euch im neuen VOLTA – der Weg zum Publikumsmagneten ist also lang.

VOLTA-Champions-League? Zumindest erinnert diese abgespacete Arena ein wenig an die Königsklasse der UEFA.

habt ihr weiterhin die Wahl, ob ihr lieber als Stürmer, Mittelfeldspieler oder Verteidiger auflaufen wollt. Mit Attributen aus einem Skill-Tree passt ihr den Charakter dann weiter eurem Spielstil an.

Und wenn ihr euch dann einen ordentlichen Kicker herangezüchtet habt, dann könnt ihr euch nun auch endlich mit anderen Spielern zusammenschließen! „Koop war die Nummer eins der am häufigsten geforderten Features", erklärte uns Jeff Antwi in unserer Präsentation. Und die Rufe der Community wurden erhört. Mit dem neuen Game Hub, Volta Squads, habt ihr die freie Auswahl, wie ihr den Spielmodus erleben wollt. Ihr könnt euch online mit bis zu drei Freunden messen, im One-on-One gegen zufällige Gegner antreten oder sogar in spontane 5-gegen-5-Lobbys springen, die wie eine Pro-Clubs-Partie im kleinen Rahmen funktionieren. Damit das stets motivierend bleibt, führt EA Sports gleich auch noch ein Ligen-System mit ein: In VOLTA erwarten euch künftig acht Ligen bestehend aus fünf Rängen, in denen ihr jede Woche um Belohnungen spielt. Division Rivals lässt grüßen.

Der letzte Kick fehlt

Das Grundgerüst steht also, wie sieht es jetzt mit dem Gameplay aus? Hier hat EA nochmal an ein paar Stellschrauben gedreht, um Spieler eine möglichst flotte und unterhaltsame Fußballerfahrung zu liefern. Das Fundament des Vorgängers ergänzen die Macher mit einigen Neuerungen: Das neue Skill-System, bei dem ihr einfach nur L1 beziehungsweise LB gedrückt halten müsst, funktioniert noch intuitiver. Gerade in engen Situationen ist es nun noch einfacher, die Kontrolle zu behalten und Gegner mit ausgefallenen Tricks und netten Beinschüssen auszuspielen – sofern denn das Timing stimmt. Denn auch auf der Defensivseite war man nicht untätig. Spieler verteidigen nun noch cleverer ein offenes Tor oder blocken intelligenter. Insgesamt wurde an der KI eurer Mitspieler ein wenig gewerkelt, sodass euch die Kollegen nun mehr Unterstützung bieten und schneller reagieren.

Das klingt auf dem Papier zwar alles super, in der Praxis wollte VOLTA bei uns aber noch immer nicht wirklich zünden. Der Straßen- und Hallenkick fühlt sich irgendwie nicht so befriedigend an wie einst FIFA Street, sondern mehr wie ein reguläres FIFA-Match – nur eben auf einem kleineren Feld und mit weniger Spielern. Die Matches spielen sich nicht arcadig genug, Tricks sind kaum von Bedeutung. Sie fließen nicht in die Match-Bewertung eures Avatars mit ein und werden, besonders auf den höheren Schwierigkeitsgraden, mit Leichtigkeit vom Computer verteidigt. Der verzichtet beim eigenen Spielaufbau wiederum komplett auf Spezialbewegungen, was dem eigentlichen Konzept des Modus – Fußball mit kleinen Kunststückchen verbinden – vollkommen widerspricht. Zudem leidet VOLTA noch immer unter einigen Problemen, die es bereits zur Premiere in FIFA 20 gab. Beispielsweise gibt es zwar Spielmodi, wie 5-gegen-5 oder 4-gegen-4, in denen ihr einen Keeper aufstellen müsst. Einen solchen für unser Team zur rekrutieren, ist uns in der Demo allerdings nie gelungen. Das kennt man so schon vom letztem Jahr, wo es mit Sydney eine einzige Torhüterin gab. Und das auch nur, weil sie euch im Rahmen der Story aufs Auge gedrückt wurde. Während eines laufenden Matches könnt ihr zudem keine Veränderungen an Aufstellung oder Formation eurer Mannschaft vornehmen und auch die Werte eures Avatars lassen sich nach wie vor nur alle auf einmal zurücksetzen. Das macht der Pro-Clubs-Modus deutlich besser, hier könnt ihr einzelne Attribute an- und abwählen und euren Charakter so deutlich flexibler gestalten. ❑



Am Konzept von VOLTA ändert sich nicht viel: Ihr stellt ein Hinterhof-Team zusammen und messt euch mit anderen Ballkünstlern.

Scarlet Nexus

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bandai Namco
Hersteller: Bandai Namco Studios
Termin: 2021

In der Cyberpunk-Metropole New Himuka kämpft die letzte Verteidigungslinie der Menschheit, eine auf Psi-Kräfte spezialisierte Task Force, gegen einen Mutanten-Ansturm.

Von: Maci Naeem Cheema

Scarlet Nexus will der neue Stern am JRPG-Himmel sein. Das von Bandai Namco entwickelte Rollenspiel setzt auf ein Action-Kampfsystem und eine ansprechende Anime-Grafik, die stark an den Nintendo-Titel Astral Chain aus dem Jahre 2019 erinnert. Dahinter verstecken sich aber einige frische Ideen und viel Eigenständigkeit. Wir durften uns Scarlet Nexus genauer ansehen und verraten euch in dieser Vorschau, was ihr euch vom „Brain-Punk"-Spiel erwarten dürft.

Zuallererst: Eigentlich bin ich kein großer Fan von solch eher speziellem „Japano-Gedöns" (sorry!). Damit meine ich nicht die gesamte japanische Popkultur, da gibt es nämlich unzählige Werke, die einen festen Platz in meinem Herzen haben. Das fantastische Final Fantasy 7 zählt für mich zu den besten Spielen aller Zeiten, Pokémon gehört als Kind der 90er-Jahre natürlich zum guten Ton und Meisterwerke der Anime-Kultur wie One Piece, Neon Genesis Evangelion, Your Name oder die Miyazaki-Filme haben mir schon den einen oder anderen verregneten Sonntag gerettet.

Doch mit eher speziellem „Japano-Gedöns" (sorry!) meine ich jene Geschichten und Werke - ob interaktiv oder nicht -, welche sich meist auf Hauptfiguren konzentrieren, die eher durch Teenie-Gehabe in Erinnerung bleiben denn als übermenschliche Verteidiger der Welt. Zusätzlich glänzen jene Werke meist mit abstrusen und verwirrenden Handlungen, einer heftigen Überinszenierung und viel Kitsch. Das soll keine Wertung sein, aus rein persönlicher Sicht holt mich so etwas aber einfach nicht ab.

Letztes Jahr durfte ich jedoch den gelungenen Action-Titel Astral Chain aus dem Hause Platinum testen und musste mir eingestehen: Ich hatte richtig, richtig viel Spaß mit dem Ding! Das lag zum einen an dem fantastischen Monster-Design, zum anderen am sehr spaßigem Gameplay mitsamt clever umgesetzter Lern- und Motivationskurve.

Auf dem Event Inside Xbox im Mai 2020 wurde Scarlet Nexus mit einem schicken Trailer angekündigt. Bis zum allerletzten Frame war ich davon überzeugt, dass es



Das Design der Spielwelt und der Monster ist der große Pluspunkt des ambitionierten JRPG Scarlet Nexus.

Zwar spart das JRPG nicht mit visuellen Kampf- und Spezialeffekten, ein regelrechtes Effektgewitter muss man aber nicht erwarten.

sich bei dem gezeigten Material um einen Xbox-Ableger oder ein Sequel zu Astral Chain handeln müsse. Falsch gedacht, mit Scarlet Nexus kündigen statt Platinum Games die Frauen und Männer von Bandai Namco eine vollkommen neue Marke im Rollenspiel-Gewand an. Trotz alledem gibt es jede Menge Überschneidungen zwischen den beiden Titeln, Scarlet Nexus hat aber auch einige frische Ansätze im Gepäck.

Der Wunsch nach neuen Herausforderungen

Am stärksten zeigen sich die Ähnlichkeiten zu Astral Chain durch den sehr Anime-Cyberpunk-Look. Außerdem gibt es bei der Handlung einige Überschneidungen. Eine ähnliche Dimensions-Bedrohung, eine daraus resultierende spezielle Taskforce und einige andere Elemente aus der gleichen Japano-Ecke.

Drei bedeutende Mitglieder des Bandai-Entwicklerteams sind Producer Keita Lizuka (Code Vein), Director Kenji Anabuki (Tales of-Reihe) und Art Director Kouta Ochiai (Soul Calibur, Idolmaster-Franchise). Die wollten mit Scarlet Nexus vor allem eines bieten: neue Herausforderungen. Die Entwicklung begann vor etwa fünf Jahren, damals existierten nur die Idee und der Wille, einen frischen Ansatz im RPG-Sektor zu finden und ein neues Spiele-Universum zu erschaffen.

Laut dem Trio setzt sich das Konzept von Scarlet Nexus aus zwei Kernelementen zusammen. Erstens die namensgebende Farbe Rot, die im gesamten Spiel maßgeblich die visuelle Ebene beeinflusst. Die Verbindungen zwischen Personen und Objekten werden nämlich durch rote Linien dargestellt. Somit kommen wir auch schon zum zweiten wichtigen Punkt des neuen Franchise: dem Öko-System der Welt, in dem alles durch rote Linien miteinander verwoben ist. Mittelpunkt dieses Systems ist das menschliche Gehirn. Während wir in unserem modernen Leben auf Smartphones oder das Internet zugreifen, um uns zu vernetzen und diverse Plattformen zu nutzen, nutzt die Bevölkerung in Scarlet Nexus das Gehirn.



Typisch für ein JRPG können wir uns auch immer auf unsere treuen Begleiter verlassen. Über die Charaktere ist aber aktuell noch recht wenig bekannt.

Psi-Kräfte, Mutationen und „Brain Punk“

In Scarlet Nexus übernehmen wir die Rolle von Yuito Sumeragi, dessen größter Traum es ist, zum Elite-Kämpfer ausgebildet zu werden und der Taskforce Other Suppression Force (OSF) beizutreten. Was es mit der Spezialeinheit auf sich hat? Wissenschaftler entdeckten ein sogenanntes psionisches Hormon im menschlichen Gehirn, welches übersinnliche Kräfte verleiht. Gleichzeitig mit diesem wissenschaftlichen Durchbruch häuften sich aber eigenartige Vorkommnisse: Geistesgestörte Mutanten, die als „Andere“ (Others) bezeichnet werden, steigen mit einem unstillbaren Durst nach menschlichen Gehirnen vom Himmel herab und attackieren die Menschheit. Gegen konventionelle Angriffsmethoden zeigen sich die Mutanten nur wenig beeindruckt, daher gründete die Menschheit die Spezialeinheit OSF. Diese letzte Verteidigungslinie der Menschheit besteht aus Mit-



Neben unserem Hauptcharakter Yuito wurde bisher nur die Begleiterin Hanabi vorgestellt. Sie ist ebenfalls ein Elite-Mitglied der Task Force OSF.



Die Szenen aus dem Animation Trailer sehen zwar großartig aus und erinnern an hochwertige Animes, ob diese im fertigen Spiel vertreten sind, ist aber unklar.

Ebenfalls ein großes Fragezeichen sind die Customization-Optionen. Auf das Samurai-Outfit aus dem Trailer möchten wir ungern verzichten.

gliedern, die alle außergewöhnliche Psi-Kräfte besitzen. Yuito wurde als Kind von einem Mutanten angegriffen, jedoch im letzten Moment von einem OSF-Psioniker gerettet. Die eigentliche Handlung von Scarlet Nexus beginnt mit der erfolgreichen Rekrutierung von Yuito in der OSF-Klasse 567.

Spielerisch ist Scarlet Nexus ein typisches Action-Rollenspiel und wartet mit einem effektvollen Echtzeit-Kampfsystem auf. Yuito kämpft mit einem Schwert, greift jedoch auch viel auf seine psionischen Kräfte zurück. Die Umgebung kann ebenfalls in den Gefechten genutzt werden und so schleudert Yuito fast wie ein Jedi die unterschiedlichsten Objekte auf seine Gegner.

Die Entwickler betiteln Scarlet Nexus nicht nur als Action-RPG, sondern bezeichnen es auch als „Brain Punk". Damit soll zum einen der überaus starke Fokus auf das Gehirn unterstrichen werden. Zum anderen ist es eine klare Anspielung auf das aktuell sehr beliebte Cyberpunk-Setting. Wie bereits erwähnt, sind alle Menschen und Objekte durch ihre Gehirne verbunden. So, wie wir Elektrizität für diverse Tätigkeiten nutzen, nutzt die Bevölkerung in Scarlet Nexus ihre Gehirnenergie. Dieses riesige vernetzte System wird Psynet genannt. Das soll zwar ein starker Vorteil für die Gesellschaft sein, es bringt aber auch viele Negativaspekte mit sich, die das Team im Verlauf der Handlung erforschen möchte. Was bedeutet es, immer miteinander vernetzt zu sein? Welche Folgen hat das für eine Gesellschaft? Und gibt es überhaupt noch echte Einsamkeit? Wenn ja, wie zeigt sich diese? Diese Fragen stellen zwar nicht den narrativen Kern dar, die Spielerschaft wird sich aber im Laufe des Abenteuers zwangsläufig damit auseinandersetzen müssen.

Des Weiteren soll Yuito in Situationen geraten, in denen er das Handeln und Auftreten der OSF hinterfragen muss. Wird hier wirklich für Gerechtigkeit gekämpft, oder versteckt sich eine fragwürdige Agenda hinter der Spezialeinheit? Außerdem ist die Blutlinie des Protagonisten ein wichtiger Faktor. Yuito ist nämlich Nachfahre des Gründers der Spielwelt New Himuka. Das Land wurde 2000 Jahre vor Beginn der Handlung von Yakumo Sumeragi erschaffen. Inwieweit Fans sich auf hochwertige Anime-Cutscenes freuen dürfen, wie sie im Animation Trailer Ende Juni 2020 gezeigt wurden, bleibt zum aktuellen Zeitpunkt noch offen. In der uns gezeigten Präsentation gab es davon nämlich nichts zu sehen. Auch Customization-Möglichkeiten verberen sich noch hinter einem Fragezeichen. Zwar werden solche Optionen im genannten Trailer angedeutet, bestätigen können wir ihre Existenz aber noch nicht. Im Bezug auf Handlung und Prämisse von Scarlet Nexus liegt aber viel Spannung in der Luft, bedenkt man die Hintergründe und Geheimnisse

Luke Skywalker lässt grüßen: Durch die Psi-Kräfte unseres Protagonisten können diverse Objekte in unserer Umgebung auf Gegner geschleudert werden.

Für das Monster-Design hat sich das Entwicklerteam einen freien Künstler an Bord geholt. Und der hat wirklich einen tollen Job gemacht!

rund um Yuito, die Spezialeinheit OSF und das Mysterium der Mutanten-Invasion.

Die Welt New Himuka

New Himuka erinnert stark an eine Cyberpunk-Version von Tokyo – wie so oft in japanischen Werken, die ein ähnliches Setting in Angriff nehmen. Überall finden sich Werbetafeln, hohe Gebäudekomplexe und ein leicht „dreckiges“ Design. New Himuka wird im Rahmen der Handlung als verdammt groß beschrieben: So groß, dass es sich zwar einerseits um eine Stadt handelt, dieses jedoch gleichzeitig als Land fungiert. Die einzelnen Bezirke wie Suoh und Seiran haben Ausmaße, die ihrerseits schon denen von herkömmlichen Metropolen entsprechen. Es ist nicht davon auszugehen, dass sich diese imposante Größe auch in einer tatsächlich ebenso riesigen Spielwelt zeigt, als erzählerisches Mittel ist die Mega-Metropole aber auf jeden Fall interessant. Es bleibt abzuwarten, wie unterschiedlich die Bezirke im fertigen Spiel gestaltet sind. Das Team will die verschiedenen Areale samt unterschiedlicher Architektur und Gesellschaftsschichten auf jeden Fall nutzen, um es den Spielern zu ermöglichen, tiefer in die Geschichte, ihre Charaktere und die Handlungsstränge einzutauchen. Spannend ist, dass die Mutanten-Invasion keinesfalls zum Ende der Gesellschaft geführt hat. Die Menschen haben gelernt, im Einklang mit den vielen Angriffen und der ständigen Bedrohung zu leben. Durch die Technologie der OSF ist es vorhersehbar, wann Mutanten wo genau zuschlagen.

Was es in New Himuka alles zu tun geben wird, also welche Nebenmissionen bestritten, welche Sammelgegenstände aufgeklaubt und welche Minispiele absolviert werden können, bleibt abzuwarten.

Kunstvolles Monster-Design der Sonderklasse

Bei der Gestaltung der Welt orientierte sich Art Director Kouta Ochiai stark an den vorherrschenden Anime-Stilen der 80er und 90er. Parallelen zu Anime-Klassikern wie Akira, Ghost in the Shell oder Neon Genesis Evangelion sind nur schwer von der Hand zu weisen. Das in den wenigen gezeigten Szenen bereits eindrucksvolle Monster-Design hingegen entstammt der Feder des unabhängigen Künstlers Masakazu Yamashiro, der bisher nur wenig Erfahrung im Bereich der Spieleentwicklung sammeln konnte. Er ist aber derart talentiert, dass das Team rund um Scarlet Nexus unbedingt mit ihm zusammenarbeiten wollte. Schaut man sich die vielen abstrusen Monster an, dann wird auch schnell klar, warum.

Der Gedanke hinter dem Design der Mutanten-Monster ist es, alltägliche Objekte mit dem Abstrusen zu verbinden. Ein Korsett auf zwei Beinen mit einem Blumenstraußkopf? Oftmals ist es gar nicht so einfach, das Design der Monstrositäten korrekt zu interpretieren, visuell beeindruckend ist es aber allemal. Besonders die Bossgegner überzeugen durch ihr kreatives Aussehen. Das Team informierte sich viel, setze sich damit auseinander, wie man mit extremen Mitteln Schönheit visuell einfangen kann und folgte diesem Ansatz konsequent. Das Ergebnis ist eine Kombination aus Leben, Tod, Schönheit und Grauen – fantastisch! Die Mutanten umgibt eine starke, traurige Aura, die ein wichtiges Element der Geschichte von Scarlet Nexus sein soll. Japanische Sagen und Mythen, die alle einen starken Hang zu grotesken Wesen haben, dienten ebenfalls als starke Inspiration für den Titel. Wie gut Scarlet Nexus in der Praxis sein wird, ist zum aktuellen Zeitpunkt noch schwer zu sagen. Die spannenden Konzepte und die tollen Design-Ideen gefallen auf jeden Fall. Wann genau der Titel erscheinen wird, ist noch unbekannt. Die einzige handfeste Info zum Release ist, dass Scarlet Nexus vermutlich 2021 für PC, PS4, Xbox One, aber auch für die neuen Next-Gen-Konsolen Playstation 5 und Xbox Series X erscheinen soll. Dabei plant das Team, auf den aktuellen Konsolen 30 FPS bei Standard-HD-Auflösung zu erreichen. Auf den Next-Gen-Konsolen sowie auf dem PC sollen sich Fans hingegen auf 60 FPS samt 4K-Grafik freuen. Wir bleiben am Thema natürlich dran und berichten euch weiter über das JRPG, sobald es neue Infos gibt. ❑

MACI MEINT



„Entscheidend wird, wie lebendig New Himuka und die Gesellschaft sein wird.“

Auf den ersten Blick sieht Scarlet Nexus wirklich nach viel Spaß und Potenzial aus. In das Monster-Design habe ich mich jetzt schon Hals über Kopf verliebt, die Optik von New Himuka gefällt mir gut und die Prämisse der Welt mit dem starken Fokus auf das menschliche Gehirn klingt nach viel Spannung. Was hat es mich den Mutanten auf sich? Und wie wird sich die Geschichte rund um Yuito entwickeln? Einzig die Befürchtung, die Welt könnte sich typisch-japanisch sehr leer und insgesamt unrealistisch anfühlen, sowie das bisher etwas simpel aussehende Kampfsystem schrecken mich noch ab. Ob sich der Titel zu einem potenziellen Hit entwickeln kann, muss die Zeit erst noch zeigen.

Stilistisch macht Tarsier Studios mit Little Nightmares 2 alles richtig. Der Look und die Grafik gefallen enorm gut und kreieren eine albtraumhaft schöne Szenerie.

Little Nightmares 2

Genre: Adventure
Entwickler: Tarsier Studios
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 2020

Das groteske Horror-Abenteuer rund um Mono und Six will sich diesmal auf die Welt außerhalb des Schlunds konzentrieren und alte Schwächen ausmerzen. **Von:** Maci Naeem Cheema

Der stimmungsvolle Vorgänger konnte uns zwar durch seine dichte Atmosphäre und die packende Geschichte rund um den alptraumhaften „Schlund" bis zum Ende bei der Stange halten, die ungenaue Steuerung, ein viel zu starker Fokus auf öde Stealth-Einlagen und etwas zu uninspirierte Levels hielten das Horror-Adventure aber qualitativ weit entfernt vom auffälligen Vorbild Inside. Mit Little Nightmares 2 möchten die Jungs und Mädels von Tarsier Studios alte Fehler ausbessern, aber auch auffällig neue Wege gehen. Statt dem Schlund und der klaustrophobischen Stimmung des Erstlings steht diesmal die Außenwelt und der sogenannte „Signal Tower" im Fokus. Außerdem ist Six dank Mono nicht mehr nur auf sich alleine gestellt.

Dass ein zweiter Teil irgendwann kommen würde war aufgrund des Erfolgs klar, ganz offiziell machte es Publisher Bandai Namco aber erst auf der Gamescom 2019. Dort wurde das Indie-Adventure mit starkem Horror-Fokus mit einem kleinen Teaser angekündigt. Normalerweise hätten wir uns den Titel genauer auf der diesjährigen Ausgabe der Messe zu Gemüte geführt, doch aufgrund der weiterhin anhaltenden Corona-Pandemie (Verflucht seist du!) musste das Preview-Event von Daheim aus stattfinden. Wir durften uns in die groteske Welt von Little Nightmares 2 begeben und verraten euch, warum uns der bisher gespielte Abschnitt zum schicken Horror-Abenteuer rund um die Kinder Mono und Six enorm überzeugen konnte.

Gemeinsam durch die Hölle

Im 2017 veröffentlichten Erstling fokussierte sich die Handlung auf das junge Mädchen Six sowie die klaustrophobischen Umgebungen innerhalb des Schlunds. Das übergreifende Thema war für die Entwickler damals „Hunger". Im Sequel soll sich nun einiges ändern: Zuallererst übernehmen wir diesmal die Rolle des Jungen Mono, über den bisher noch recht wenig bekannt ist. Six wird jedoch auch weiterhin eine wichtige Figur sein, sie ist nämlich stets an unserer



Diesmal im Team! Der neue Hauptcharakterist der schüchterne Mono, stets an seiner Seite ist aber die beliebte Six, Protagonistin aus dem Vorgänger.

Ein toller Ansporn: Überall in der Welt verteilt können neue Kopfbedeckungen für den jungen Mono gefunden werden.

Seite. Wer jetzt auf ein spannendes Koop-Adventure in Richtung von Unravel hofft, den müssen wir leider enttäuschen. Zwar wurde zu Beginn versucht, Koop-Gameplay zu implementieren, es stellte sich aber schnell heraus, dass die eigentliche Vision der Reihe darunter zu sehr leiden würde. Trotz alledem ergibt sich ein völlig neues Spielgefühl durch den zweiten Charakter. Wie Six im ersten Teil bereits bewiesen hat, ist sie eine starke Persönlichkeit, trotz alledem sind beide Figuren immer wieder aufeinander angewiesen.

Eine weitere wichtige Änderung ist, dass sich die Entwickler diesmal auf die Welt außerhalb des Schlunds fokussieren möchten. So soll der Signalturm im Zentrum der Handlung stehen. Das über allem stehende Thema im zweiten Teil ist „Entkommen“. Neue Antagonisten sind unter anderem der Jäger und die Lehrerin.

Ohweh! Die übergroßen Antagonisten machen uns auch im zweiten Teil das Leben zur Hölle. Im Fokus stehen diesmal aber der Jäger und die Lehrerin.

Die Inhalte der Demo

In unserer Anspielsession wacht Mono neben einem Fernseher auf. Was es damit auf sich hat, ist noch unbekannt, die vielen Fernseher in der Spielwelt sollen aber eine gravierende Bedeutung haben. Im Anschluss bewegen wir uns durch einen enorm atmosphärischen und stimmig inszenierten Wald, der uns mit kleinen Rätseln fordert. So treffen wir immer wieder auf laubbedeckte Areale, in denen sich Bärenfallen verstecken. Ein neues Feature von Little Nightmares 2 ist, dass wir fortan gewisse Gegenstände als „Waffen“ nutzen können. Die helfen uns natürlich nur wenig gegen die riesigen Antagonisten, einen großen Schuh als Wurfobjekt für die Bärenfallen im Laub zu nutzen, klappt aber recht gut. Daraufhin führt uns unser Weg langsam in ein verlassenes Haus voller Leichenteile und Fliegenschwärmen. Nach ein paar Rätseln gelingt es uns dann, Six aus einem Keller zu befreien. Die restliche Demo konzentriert sich auf die Flucht von Six und Mono vor einem der neuen Hauptantagonisten, dem Jäger.

Fortschritt in jeder Hinsicht

Little Nightmares 2 dreht exakt an den richtigen Stellschrauben und präsentiert ein überaus vielversprechendes Horror-Adventure. Mono und Six funktionieren schon jetzt großartig als Team. Zusätzlich hat sich das Team viele kleine Details einfallen lassen, die der Spielwelt, der Atmosphäre und der Motivationskurve guttun. Scheitern wir zum Beispiel, so blicken wir nach einem kurzen Ladebildschirm auf Mono und Six, die kauernd und verzweifelt auf dem Boden sitzen. Ebenfalls lassen sich überall in der Spielwelt unterschiedliche Kopfbedeckungen für Mono finden. Zu Beginn trägt der schüchterne Protagonist noch eine Tüte mit zwei Gucklöchern auf dem Kopf, einen spielerischen Ansporn zu schaffen, die Welt genauestens abzusuchen, erhöht die Motivation aber deutlich. Uns konnte die kurze Anspielsession zu Little Nightmares 2 überzeugen und wir wollen unbedingt mehr davon. ❏

MACI MEINT

„Das ist, was ich von einem Sequel erwarte. Fortschritt in jeder Hinsicht.“

Ich bin ein großer Fan von Spielen wie Inside oder Limbo, der erste Ableger der Little-Nightmares-Reihe konnte mich aber nur teilweise überzeugen. Das lag vor allem an den ernüchternden Rätsel-Einlagen und dem etwas zu uninspirierten Level-Design. Mit dem zweiten Teil entscheidet sich das Team aber für einige clevere Neuerungen, die das Spielprinzip ordentlich aufwerten sollten. Bisher gibt es noch recht wenig Infos zum Sequel, die von uns gespielte Demo macht aber schon jetzt einen fantastischen Eindruck und verspricht ein spannendes Abenteuer rund um das sympathische Duo bestehend aus Mono und Six. Was es wohl mit dem Signalturm auf sich hat? Und ob die zwei Kinder es endlich schaffen, aus der Albtraumhaften Welt von Little Nightmares zu flüchten?


Das erste Abenteuer spielte noch komplett im sogenannten Schlund, diesmal werden wir aber in die Außenwelt entlassen, die weitaus mehr hergibt .


Der Fokus liegt weiterhin auf Horror. Jedoch müssen sich Angsthasen (wie Maci) keine Sorgen machen, die Gruselelemente finden sich eher in der Atmosphäre.

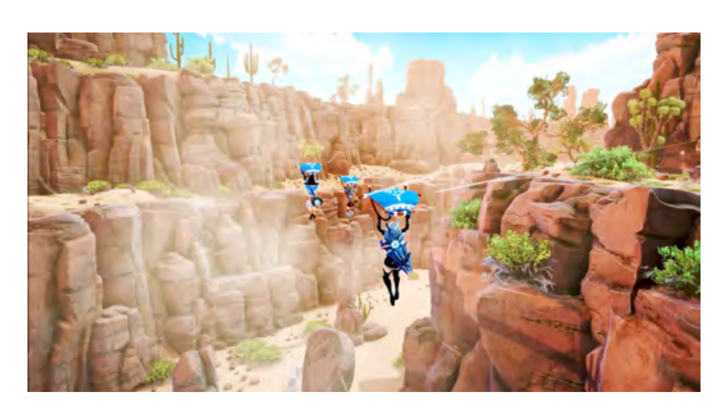
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

CRAFTOPIA

Minecraft und Zelda in neuem Steam-Hit vereint

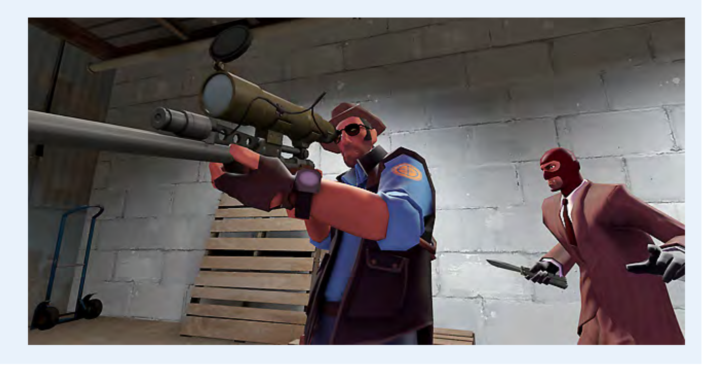
Ein ambitioniertes Projekt von Pocket Pair hat es bei Steam ganz weit nach oben geschafft. Craftopia heißt der Titel und kann als Mix aus Minecraft, The Legend of Zelda, Harvest Moon, Monster Hunter und Diablo beschrieben werden. Bereits kurz nach Release hat es der Early-Access-Titel in die Top 10 der Steam-Charts geschafft. Das Entwicklerteam von Pocket Pair wollte mit Craftopia vor allem ein Spiel kreieren, das Elemente vieler Titel miteinander vereint. In der Beschreibung auf Steam verdeutlichten die Entwickler ihre Vision vom kunterbunten Genre-Mix: „Wir haben uns vorgestellt, was passieren würde, wenn wir all unsere Lieblingsspiele miteinander verbinden würden. Bäume fällen und Steine abbauen wie in einem Sandbox-Titel; die Welt erkunden wie in einer Open-World; den Hunger bekämpfen wie in einem Survival-Spiel; anbauen und ernten wie in einem Farming-Titel; Loot in Dungeons sammeln wie in Hack&Slash-Spielen; Monster und Kreaturen jagen oder Magiezauber einsetzen wie in einem Fantasy-Rollenspiel. Nun haben wir eine Utopie für uns alle. Das ist Craftopia.“ Sich von jedem Genre nur die besten Elemente zu schnappen und sie in einem Game zu vereinen, scheint ein Konzept zu sein, das bei den frühen Käufern hervorragend ankommt. Die mittlerweile über 3500 Bewertungen fallen insgesamt sehr positiv aus. Das vom japanischen Entwickler selbst als Open-World-Survival-Action-Game betitelte Spiel ist auf Steam für ca. 21 Euro erhältlich. Seit dem 04. September können Interessierte ihre Bibliothek mit mit Craftopia um einen ungewöhnlichen Titel erweitern. Laut Pocket Pair wird das Spiel mindestens ein Jahr im Early Access verbringen, bevor es als fertiges Spiel auf den Markt kommen wird. In der Early-Access-Version steht euch bereits viel Content zur Verfügung. Die Entwickler sprechen von über 1000 Items und mehr als 30 Skills. In der Vollversion sollen dann erweiterte Inhalte zur Verfügung stehen. Vor allem neue Maps oder Spielmodi, wie zum Beispiel ein Battle-Royale-Modus, könnten in der Vollversion enthalten sein. Über Steam, Twitter, Discord und anderen Kanälen haben alle frühen Vögel die Möglichkeit, am Entwicklungsprozess teilzuhaben. Je nachdem, wie viele Inhalte das Spiel schlussendlich spendiert bekommt, können sich Release und Preis noch ändern. ❑



TEAM FORTRESS 2

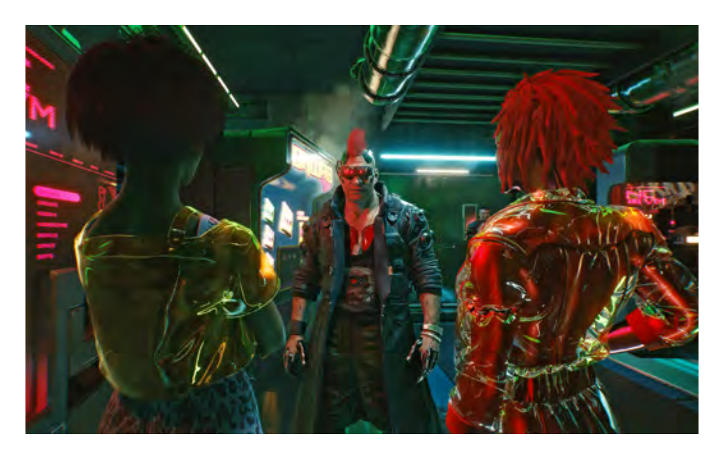
Community-Bots gehen auf große Cheater-Jagd

Wie viele Taktik-Shooter hat auch Team Fortress 2 seit geraumer Zeit mit Cheatern zu kämpfen. Realisierbare Lösungen für dieses Problem sind oft nur schwer zu finden. Nun bekommt Entwickler Valve Unterstützung von einer künstlichen Intelligenz, die aus den Reihen der eigenen Community stammt. Die sogenannten Extermination Bots begeben sich in jeder Runde auf Betrügerjagd –fair agierende Spieler sollen die Bots dabei nicht angreifen. Auch, wenn das Konzept zunächst vielversprechend klingt, steht es dennoch bereits in der Kritik, denn der Bot nimmt den menschlichen Spielern in jeder Runde einen Slot weg. Zudem tarnen Cheater ihre Bots bereits als Extermination Bots, um länger unentdeckt zu bleiben. Trotz der geringen Mitarbeiterzahl im Team-Fortress-2-Team bemüht sich Valve auch neben den Bots um weitere Verbesserungen. ❑



CYBERPUNK 2077

Release-Termin steht fest



Gute Neuigkeiten für alle Gamer, die seit Monaten auf die Veröffentlichung des RPG-Blockbusters warten: Cyberpunk 2077 soll wie geplant am 19. November 2020 erscheinen. Der Release ist zunächst für PC, PS4 und Xbox One geplant – Upgrades auf die neue Konsolen-Generation werden ebenfalls in Aussicht gestellt. Ursprünglich sollte das Abenteuer am 16. April 2020 erscheinen. Bereits im Januar diesen Jahres teilte CD Projekt Red die erste Verschiebung mit. Im Juni folgte eine zweite Änderung des Termins. Piotr Nielubowicz, CFO bei CD Projekt Red, zeigt sich sehr zuversichtlich, dass der Termin diesmal aber eingehalten werden kann. In einem Video zur ersten Hälfte des Finanzjahres von CDPR verspricht der Finanzchef des polnischen Entwicklerstudios, dass Cyberpunk 2077 definitiv beim Video zur zweiten Jahreshälfte im Dezember in den Regalen steht. ❑

CALL OF DUTY

Neuer Operator für Modern Warfare und Warzone

Sowohl Call of Duty: Modern Warfare als auch der Battle-Royale-Ableger Warzone haben einen neuen Operator spendiert bekommen. Der neue Kämpfer für die Warcom-Fraktion ist ein italienischer Söldner, der auf den Namen Morte (italienisch für Tod) hört. Nachdem der Revolverheld einen großen Teil seines Lebens in einer Jugendstrafanstalt verbracht hatte, schloss er sich der Spezialeinheit „Col Moschin“ an und verpflichtete sich schließlich als Operator bei der Warcom-Fraktion. Morte hat durch seine schwere Jugend einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn und kämpft nach seinem eigenen moralischen Kodex. Verkörpert wird der Operator vom italienischen Comedian, Sänger und Schauspieler Fabio Rovazzi. In den Shops von Modern Warfare und Warzone könnt ihr Morte für 2400 CP (ca. 17 Euro) erwerben. ❑



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Mehr als eine Million Spieler



Nicht einmal einen Monat hat der Microsoft Flight Simulator benötigt, um den ersten großen Meilenstein seiner Karriere zu erreichen. Wie aus einem Tweet von Microsoft und Entwickler Asobo Studio hervorgeht, wird die Simulation bereits von über einer Millionen Spieler weltweit gezockt. Neben der Ansage, dies sei erst der Anfang, zeigt der Tweet des offiziellen Microsoft-Flight-Simulator-Accounts noch weitere interessante Statistiken zum Wachstum des Titels. Demnach flogen die Spieler seit dem Release am 18. August 2020 mehr als 1,181 Milliarden Meilen. Das sind fast zwei Milliarden Kilometer in weniger als einem Monat. Der längste Flug ohne Unterbrechung dauerte dabei etwas über zehn Stunden. Am liebsten fliegen die Spieler des Flight Simulators zu sich nach Hause. Vermutlich spielt hier die Neugier, wie die eigene Umgebung in der Simulation umgesetzt ist, eine entscheidene Rolle. ❑

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



STAR WARS: SQUADRONS

„Explore the galaxy … join the Imperial Navy!“

Genre: Action
Entwickler: Motive Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 02. Oktober 2020

Das ist kein Mond, das ist eine Raumkampf-Simulation! Und ich kann es bereits kaum erwarten, mich ins Cockpit eines Sternenjägers zu schwingen.

Früher war die Star-Wars-Welt noch in Ordnung, so Mitte der 90er-Jahre. Wir hatten ein spannendes Extended Universe mit unzähligen Romanen. Es gab drei richtig gute Filme. Jar-Jar Binks war noch ein Fiebertraum von George Lucas. Und: Mit der X-Wing-Reihe konnten sich PC-Spieler zu kühnen Rebellen- und Imperiums-Piloten aufschwingen, ohne dafür in eine weit entfernte Galaxis vor langer Zeit reisen zu müssen. Zugegeben: Richtig gute Singleplayer-Spiele kamen erst nach der Jahrtausendwende, allen voran natürlich die beiden Knights of the Old Republic. Da erschien der erste Teil im Jahre 4 A.J. (After Jar-Jar). Doch ich schweife ab. Denn Anfang Oktober will uns Star Wars: Squadrons in genau jene Zeit entführen. Auf der einen Seite erwarten uns wieder actionreiche Raumschiff-Kämpfe wie in der X-Wing-Reihe, in denen wir uns nicht nur mit X-, A- und Y-Wing, sondern auch mit TIE Fighter, Bomber und Interceptor die Laserstrahlen um die Ohren schießen. Wer mag, kann sogar sein eigenes Squad gründen und mit Kumpels die Koop- und PvP-Schlachten angehen. Auf der anderen Seite soll der Titel aber auch eine gute Singleplayer-Kampagne bieten – von denen haben wir in den letzten Jahren ja mit Ausnahme von Jedi: Fallen Order nicht allzu viele gesehen. Ob das Ganze dann am Ende auch so aufgeht, muss sich natürlich noch zeigen, doch immerhin war Kollege Matthias von seiner Anspiel-Session reichlich angetan. So oder so: Ich werde mich Anfang Oktober ins Cockpit schwingen. Ob ich dann am Ende nur eine Runde um einen Asteroiden drehe oder mich länger für den Sternenkrieg verpflichte, sehen wir ja dann …



Star Wars: Squadrons wird zum Release nur 40 Euro kosten. Mikrotransaktionen soll es laut Publisher EA nicht geben.



HADES

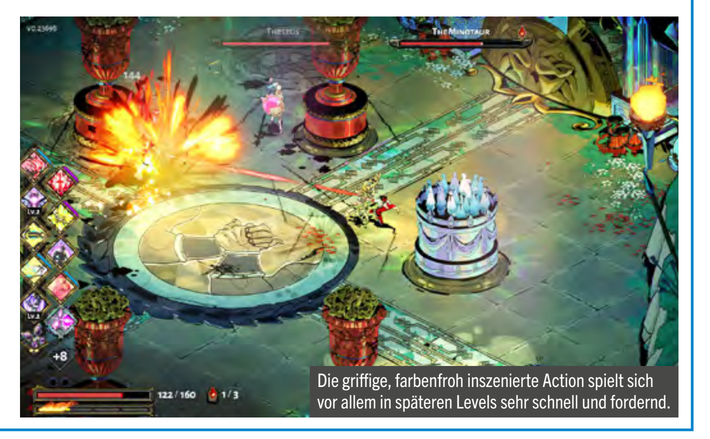
„Stylische Action mit tollen Upgrades und massig Charme!“

Genre: Roguelite-Action
Entwickler: Supergiant Games
Hersteller: Supergiant Games
Termin: Herbst 2020

Fast 50 Stunden lang habe ich Hades in der Early-Access-Fassung rauf und runter gespielt. Das ist kein Zufall.

Schon seit Ende 2018 ist Hades als unfertige Schnupperfassung spielbar, erst über den Epic Store, danach auch über Steam. Ich habe das Roguelite-Actionspiel zwar erst vor ein paar Monaten für mich entdeckt, bin aber seither ordentlich angefixt: Hades ist schon jetzt das beste und umfangreichste Spiel, das Supergiant Games (Bastion, Transistor, Pyre) je gemacht hat! Als schlagfertiger Göttersohn Zagreus ist es mein Job, aus der griechisch-bunten Unterwelt auszubrechen und mich bis an die Oberfläche durchzukämpfen. Dabei kloppe ich mich durch vier Ebenen, die aus jeweils ein paar Zufallsräumen und Bosskämpfen bestehen – eine sehr eintönige Struktur, wie man sie vom Genre kennt. Für Spaß und Abwechslung sorgen dafür Zagreus' Fähigkeiten, die seine sechs Basiswaffen ergänzen: Unterwegs sammle ich immer wieder mächtige Upgrades auf, davon sind viele den griechischen Göttern zugeordnet. Die verpassen meinem Helden starke Schadensboni und Effekte, die sich oft gegenseitig ergänzen und mit jedem Run unterschiedliche Builds ermöglichen. Sobald Zagreus stirbt, landet er wieder in der Festung seines Vaters Hades, wo er sich dauerhafte Charakterverbesserungen kaufen kann. Nebenbei stehen auch Unmengen an Dialogen mit anderen Sagengestalten auf dem Plan. Typisch für Supergiant Games: Die Figuren sind sympathisch, die Sprecher professionell und der Soundtrack klingt fantastisch.

Hades hat noch keinen exakten Termin, soll aber definitiv diesen Herbst fertig sein. Das Spiel erscheint parallel auch für Nintendo Switch, die Spielstände lassen sich per Crosssave-Funktion zwischen Konsole und PC tauschen.



Die griffige, farbenfroh inszenierte Action spielt sich vor allem in späteren Levels sehr schnell und fordernd.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Serious Sam 4
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Croteam
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 24. September 2020

Star Wars: Squadrons
Genre: Action
Entwickler: Motive Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 02. Oktober 2020

Age of Empires 3: Definitive Edition
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Tantalus M., Forgotten E.
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 15. Oktober 2020

Dirt 5
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 06. November 2020

CoD: Black Ops – Cold War
Genre: Ego-Shooter
Entwickler:
Hersteller: Activision
Termin: 13. November 2020

Mafia: Definitive Edition
Genre: Action
Entwickler: Hangar 13
Hersteller: 2K Games
Termin: 25. September 2020

FIFA 21
Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 09. Oktober 2020

Watch Dogs: Legion
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Toronto
Hersteller: Ubisoft
Termin: 29. Oktober 2020

Assassin's Creed: Valhalla
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft Montreal
Hersteller: Ubisoft
Termin: 10. November 2020

Cyberpunk 2077
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Hersteller: CD Projekt Red
Termin: 19. November 2020


SASCHA LOHMÜLLER

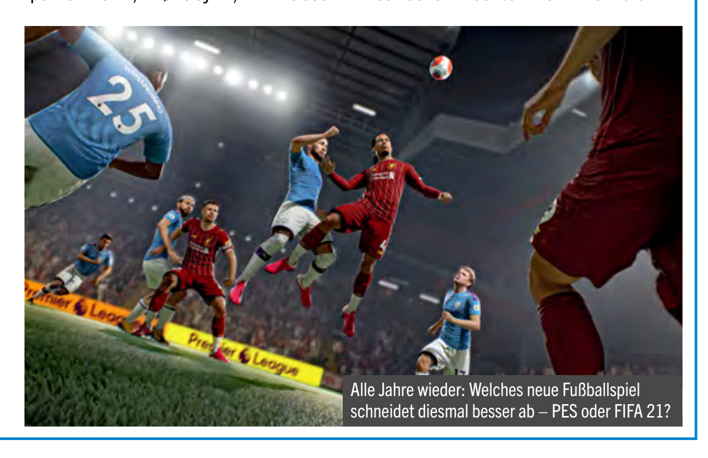
FIFA 21

„Schalke spielt mies? Macht nix, dann hol ich halt virtuell Platz 10!“

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 09. Oktober 2020

Fußball ist unser Leben, denn König Fußball regiert die Welt. Das sang schon die deutsche Nationalmannschaft 1974. Und die müssen es wissen, die waren schließlich Weltmeister.

Ich bin ja jetzt schon eine ganze Weile dabei. Sowohl hier in dieser Branche als auch beim Thema Fußball, wo ich bereits als gelangweilter Grundschüler verunglückte Logos von Schalke 04 und den Namen von Toni Polster in wehrlose Holzmöbel ritzte. Und getestet hab ich auch schon alles Mögliche, was mit Fußball so zu tun hat. Die FIFAs, die PESs, die FMs und was sich sonst noch so am Thema versucht hat. Auch in diesem Jahr stehen wieder ein neues PES und FIFA vor der Tür, diesmal jedoch mit veränderten Vorzeichen: Zu PES erscheint nur ein Daten-Update ohne spielerische Neuerungen, zu FIFA ein neuer Teil, der aber durch die kommende Konsolengeneration mal wieder für Zwiespalt sorgt. Denn nicht nur PS4- und XBO-Besitzer bekommen eine „ältere“ Variante, sondern auch PC-Zocker. Wer sich eine neue Konsole zulegt, kann aber immerhin gratis von seiner Last-Gen-Variante auf die neue Version aufrüsten. Ist das alles ärgerlich? Ja, ist es. Natürlich ist es das. Wird es mich davon abhalten, wahrscheinlich wieder beide Spiele zu installieren? Nö, bestimmt nicht. Denn allen Problemen und unschönen Entwickler-Entscheidungen zum Trotz werden beide Titel wieder ordentliche bis sehr gute Spiele – bei PES weiß man das ja sogar schon. Ist ja nix Neues! Und ich werde wieder zwischen beiden hin- und herwechseln. FIFA, wenn ich etwas spielen möchte, wo die vielen Lizenzen von Vorteil sind. Eine Manager-Karriere bei Ipswich Town, Brøndby IF, VfB Lübeck oder so etwas. Und PES, wenn ich mal wieder genervt vom arcadigen FIFA-Gameplay bin, und was simulationslastigeres zocken möchte. Wie immer halt …



Alle Jahre wieder: Welches neue Fußballspiel schneidet diesmal besser ab – PES oder FIFA 21?

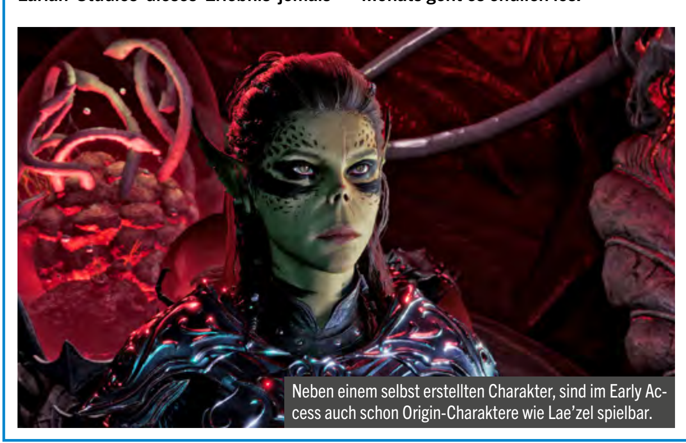

MATTHIAS DAMMES

BALDUR'S GATE 3

„Es ist ‚nur‘ Early Access, wird aber trotzdem großartig.“

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Hersteller: Larian Studios
Termin: 30. September 2020 (EA)

Nachdem ich Divinity: Original Sin 2 getestet hatte, fiel es mir schwer mir vorzustellen, wie die Entwickler von Larian Studios dieses Erlebnis jemals toppen wollen. Mit Baldur's Gate 3 sind sie auf einem sehr guten Weg genau das zu schaffen. Schon Ende des Monats geht es endlich los.


Neben einem selbst erstellten Charakter, sind im Early Access auch schon Origin-Charaktere wie Lae'zel spielbar.

Zur Dämpfung der Vorfreude sei aber zunächst gesagt, dass das Spiel erstmal lediglich in den Early Access startet. Auf das fertige Produkt werden wir wohl noch eine ganze Weile länger warten müssen. Zur Erinnerung, bei Original Sin 2 dauerte die Early-Access-Phase genau ein Jahr. Aber wie schon damals gewähren die Macher auch diesmal bereits vorab einen sehr umfangreichen Blick auf das Rollenspiel. Die Spielzeit der Probeversion wird sich erneut bei rund 20-25 Stunden bewegen. Allerdings erwartet uns trotzdem deutlich mehr an Inhalt. Das liegt an der noch einmal gesteigerten Spieltiefe und Verzweigung, die die Entwickler mit Baldur's Gate 3 auf ein völlig neues Level heben wollen. Jede Entscheidung, sei es in Dialogen oder im Gameplay, soll Auswirkungen haben und durch Reaktionen der Spielwelt reflektiert werden. Überspitzt formuliert: Werfe ich am Anfang des Spiels einen Steins ins Wasser, könnte mich zehn Stunden später irgendjemand darauf ansprechen. Kein Abenteuer soll so dem anderen gleichen, ganz nach dem Vorbild der analogen Dungeons-&-Dragons-Vorlage. Sehr gut gefällt mir auch jetzt schon die fantastische Inszenierung mit Zwischensequenzen und per Motion-Capturing erstellten Dialogen. Eine Qualität der Präsentation, die man im Genre der klassischen Iso-Rollenspiele bisher nicht gesehen hat. Normalerweise würde ich vermutlich warten, bis das Spiel komplett ist, aber da ich es zwecks Berichterstattung eh werde spielen müssen, kann ich mich auch jetzt schon drauf freuen.

VOM **12.** BIS **21.**
OKTOBER 2020



10 TAGE PURER



Sichere dir bis zu 70% Rabatt auf viele beliebte Marken und Produkte.

ALLE BISHER BESTÄTIGTEN CYBER WEEK-PARTNER:











PC Games HIT-AWARD 9/10

Wasteland 3

Genre: Rollenspiel
Entwickler: inXile Entertainment
Hersteller: Deep Silver
Termin: 28. August 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Wolfgang Fischer

Wasteland 3 ist endlich fertig! Wir haben uns knapp durch das riesige Endzeit-Rollenspiel geballert, geliebt, gelogen und gekämpft. Was für eine irre Reise!

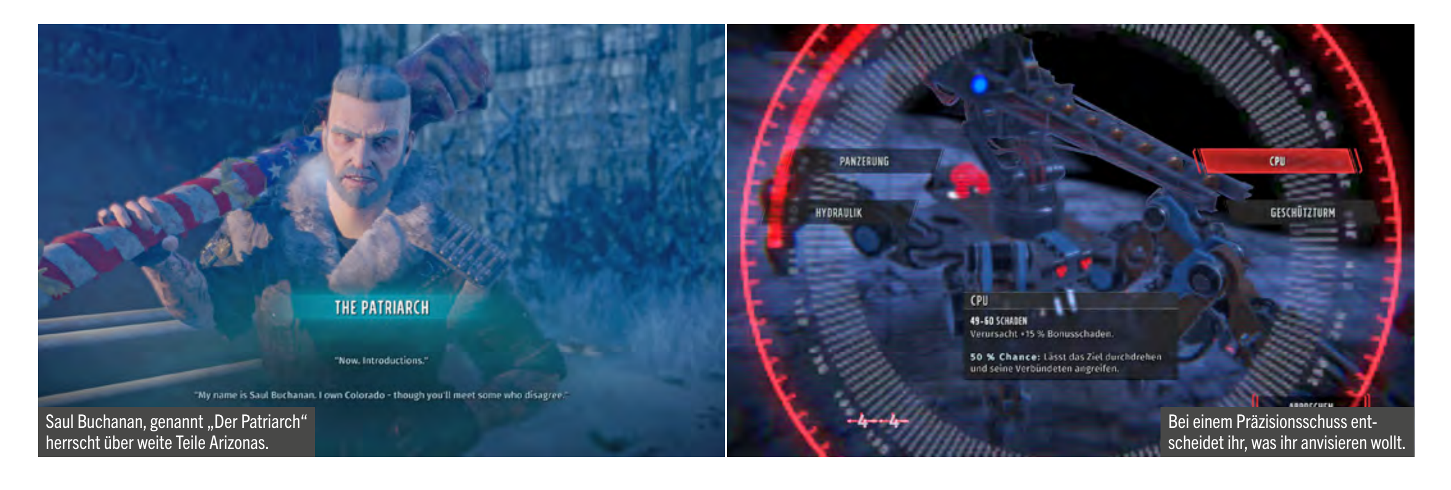
Als wir uns die Backer-Beta von Wasteland 3 vor ein paar Monaten angeschaut haben, war der Release schon zum Greifen nah. Dann hat die Pandemie uns und auch Entwickler inXile Entertainment einen kritischen Treffer verpasst und dafür gesorgt, dass sich die Veröffentlichung um satte drei Monate verzögert. Jetzt ist das Spiel endlich fertig und die Zeit, die wir mit der PC-Testversion verbracht haben, macht klar, dass die zusätzliche Entwicklungszeit dem Spiel gutgetan hat. inXile gibt die Spielzeit mit 80 bis 100 Stunden an. Das ist schon ein ziemliches Brett, dennoch lief zumindest die PC-Version weitestgehend flüssig und ohne gravierende Bugs auf unserem Testsystem. Die Konsolenversionen haben da schon mit größeren Problemen zu kämpfen. Aus Zeitgründen konnten wir uns diese aber nicht ausführlicher anschauen.

Auf nach Colorado!

Wasteland 3 versetzt euch in ein verstrahltes Nordamerika im 22. Jahrhundert. Die Kenntnis der beiden Vorgängerspiele macht das neue RPG mit rundenbasierten Kämpfen zwar noch etwas unterhaltsamer, unbedingt notwendig ist sie aber nicht. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen Trupp von Desert Rangers, die nach dem spektakulären Ende von Teil 2 arg dezimiert und auf der Suche nach neuen Verbündeten in anderen US-Bundesstaaten sind. Ein Angebot aus dem eiskalten Colorado klingt zu gut, um wahr zu sein. Saul Buchanan, genannt „Der Patriarch", kontrolliert von Colorada Springs aus große Teile des Landes. Dieser selbsternannte Herrscher bietet den Rangers Ausrüstung, Essen und Unterstützung an. Die einzige Bedingung: Die Rangers sollen die drei Kinder des Patriarchen zu Räson bringen, mit denen Buchanan im Streit liegt.

Helden mit Macken aus dem Baukasten

Weil die Not groß ist, nehmen die Rangers den Auftrag an und reisen nach Colorado. Kaum dort angekommen, laufen sie geradewegs in einen Hinterhalt, der fast den kompletten Konvoi der postapokalyptischen Gesetzeshüter auslöscht. An diesem Punkt en-



Saul Buchanan, genannt „Der Patriarch" herrscht über weite Teile Arizonas.

Bei einem Präzisionsschuss entscheidet ihr, was ihr anvisieren wollt.

det das stimmungsvolle Intro und das Spiel beginnt mit der Wahl eines Charakter-Duos, mit dem ihr den Spieleinstieg bestreitet. Ihr könnt euch entweder für eines der fünf vorgefertigten Paare entscheiden oder euch komplett neue Charaktere erschaffen. Die Charaktererstellung ist die einzige Möglichkeit, eure Helden mit gewissen Macken zu versehen. Macken verschaffen euren Charaktere außergewöhnliche Vorteile im Austausch mit ebenso außergewöhnlichen Nachteilen. Wer sich beispielsweise für „Tollpatsch“ entscheidet, verursacht mehr Nahkampfschaden, hat aber eine um 50% verringerte Chance, kritische Treffer zu erzielen.

Bei der Erstellung neuer Charaktere definiert ihr darüber hinaus Namen, Aussehen, Geschlecht, Startwaffen, Attribute, Fertigkeiten und einiges mehr. Ihr müsst euch darüber aber nicht wirklich den Kopf zerbrechen, denn anders als bei vergleichbaren Rollenspielen könnt ihr jeden eurer vier Haupthelden (nach dem Einstiegslevel kommen zwei weitere Rangers dazu) in eurer Basis durch diverse vorgefertigte oder neu erstellte Charaktere ersetzen. Zu eurem 4er-Ranger-Team stoßen im Laufe des Spiels zudem einige Bonuscharaktere, von denen ihr zwei in eure Party einladen dürft. Diese geben euch in bestimmten Situationen besondere Vorteile oder Gesprächsoptionen oder beeinflussen gar den Ausgang des Spiels gewaltig. Der erste ist ein Marshall aus Colorado Springs, später folgen unter anderem ein Cyborg-Sektenführer, eine Revolverheldin oder ein stets betrunkener Uralt-Cowboy.

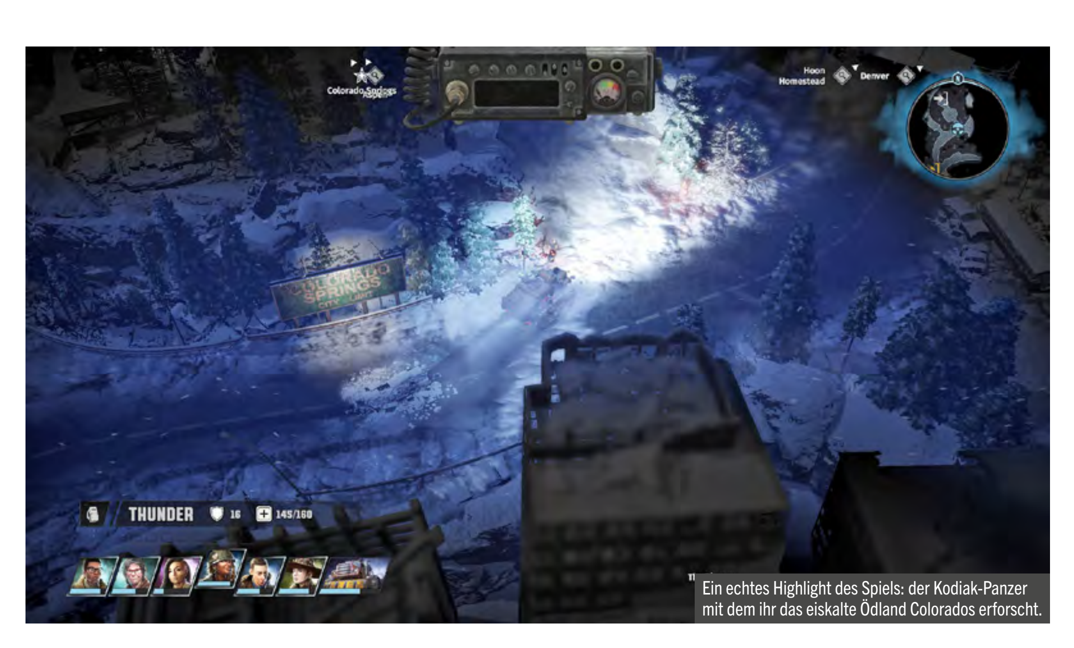


Die Payasos sind eine verrückte Clown-Gang, die gerne mit großen Waffen spielt.

Extrem brutal und packend: die Kämpfe in Wasteland 3

Zurück zum Anfang des Spiels. Nach der Charakterwahl ist erst einmal Überleben angesagt. Schlecht ausgerüstet und zahlenmäßig unterlegen, müsst ihr dem Hinterhalt entkommen. Dabei lernt ihr diverse Spielgrundlagen kennen und dürft euch schon in einigen Kämpfen beweisen. Bei den rundenbasierten Gefechten in Wasteland 3 solltet ihr unbedingt das Deckungssystem nutzen. In vielen Kämpfen ist es überlebenswichtig, den Kopf aus der Schusslinie zu nehmen, sofern das möglich ist.

Falls ihr bei einem Kampf nicht überrascht wurdet, gehört die erste Aktionsrunde immer euch. Das bedeutet, dass all eure Helden (zu Beginn sind das ja nur zwei) in beliebiger Reihenfolge Aktionen ausführen dürfen. Ihr könnt Gegner im Nah- oder Fernkampf angreifen, Fähigkeiten oder Gegenstände benutzen, durchladen oder euch bewegen. Alle genannten Handlungen kosten Aktionspunkte (AP). Wie viele das sind, ist abhängig von der Stärke einer Fähigkeit oder Waffe: Während das Abfeuern eines Revolvers gerade mal drei AP erfordert, kostet ein Schuss mit einem Scharfschützengewehr (höhere Reichweite und mehr Schaden als der Revolver) das Doppelte oder gar mehr. Ihr müsst euch also gut überlegen, was ihr wann macht, denn die Kämpfe in Wasteland 3 sind schon auf „Ödlander“, dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden, ganz schön herausfordernd. Nach eurer Spielrunde kommt der Gegner zum Zug, danach all eure Begleiter. Wer zu Spielbeginn geschickt agiert, erhält den ziemlich mächtigen Katzenbegleiter Major Tomcat, der in Kämpfen eine echte Hilfe darstellt. Wer über die Fertigkeit Tierflüsterer verfügt, darf weitere Tiere zähmen, die euch ebenfalls im Kampf unterstützen- Gewiefte Mechaniker dürfen in Kämpfen gar Geschütztürme aufstellen. Wen eure Zusatzbegleiter angreifen, könnt ihr aber nicht steuern. Das Spielgeschehen wird stets von schräg oben gezeigt, wobei ihr nicht nur beliebig rein- und rauszoomen dürft, sondern die Kamera frei drehen dürft, um selbst in brenzligen Situationen den Überblick zu behalten.



Ein echtes Highlight des Spiels: der Kodiak-Panzer mit dem ihr das eiskalte Ödland Colorados erforscht.

Moralische Entscheidungen Beeinflussen den Spielablauf

Die turbulente Einstiegssequenz liefert euch schon mal einen guten Vorgeschmack auf das, was euch in Wasteland 3 erwartet: knackige Kämpfe, gelungener Humor, krasse Gewaltdarstellungen mit harten Splattereffekten und natürlich ein tiefgehendes Rollenspiel mit vielen relevanten Entscheidungen, die sich auf den weiteren Spielverlauf auswirken. Habt ihr dieses Tutorial hinter euch gelassen, trefft ihr zum ersten Mal auf den Patriarchen, der euch eine alte Militärbasis als Stützpunkt vermacht. Eine der wichtigsten Aufgaben in den ersten Spielstunden ist es, diese Basis auszubauen und mit passendem Personal auszustatten. Um dies zu bewerkstelligen, erfüllt ihr Quests in und um Colorada Springs, das direkt neben eurem Hauptquartier liegt.

Ich muss leider mein Schwein Crunchy auf euch hetzen!

Viele Aufgaben im Spiel sind so angelegt, dass ihr in wichtigen Dialogen oder Kämpfen mehrere Optionen oder Lösungsmöglich-


In Sachen Menüs und Benutzerführung stellt Teil 3 eine große Verbesserung gegenüber dem Director's Cut von Wasteland 2 dar.


Böse Überraschung: Die Tochter des Patriarchen lauert uns auf und hetzt uns ihre Roboter auf den Hals.

keiten habt. In Gefechten könnt ihr manchmal die Umgebung nutzen, um euch einen Vorteil zu verschaffen. In Quests und Dialogen kommt es dagegen oft darauf an, ob ihr mit einem Charakter eine bestimmte Fertigkeit (oder Skill) auf einer entsprechend hohen Stufe habt. Ein Beispiel: Die Fertigkeit „Harter Hund" ermöglicht es euch, an manchen Stellen Gesprächspartner oder Gegner einzuschüchtern, damit sie euch passieren lassen oder machen was ihr wollt. Oder ihr könnt einfach angreifen, um Feinde zu überraschen.

Es gibt vier Arten von Skills und im Prinzip kann eure 6er-Abenteuertruppe auf keine einzige dieser Fertigkeiten verzichten. Kampffähigkeiten sind mehr oder weniger selbst erklärend: Sie bestimmen, welche Waffenarten ihr auf welcher Qualitätsstufe verwenden könnt. Soziale Fertigkeiten wie die oben genannte „Harter Hund" oder „Arschkriecher" versorgen euch mit zusätzlichen Gesprächsoptionen und Questlösungsansätzen. Allgemeine Fertigkeiten wie Erste Hilfe, Tierflüsterer oder Sprengstoffe sind an vielen Stellen im Spiel wertvoll. Das gleiche gilt für Erkundungsfertigkeiten wie Schlösserknacken, Mechanik oder Überleben. Letzteres hilft euch unter anderem dabei, Zufallsbegegnungen auf der Weltkarte zu vermeiden. Schließlich werdet ihr nicht ewig nur in Colorado Springs bleiben.

Das Skillsystem: Toaster reparieren war nie ergiebiger

Wie oben angedeutet, solltet ihr euch gut überlegen, wie ihr die ganzen Fertigkeiten auf eure Helden verteilt, sonst wird es schwer darin das Maximum (10 Punkte) erreichen. Schon im ersten Drittel des Spiels stoßt ihr auf Türen, die sich nur mit einem extrem hohen Wert in Schlösserknacken öffnen lassen. Und die zahlreichen Computer im Spiel geben ihre Geheimnisse nur dann preis, wenn ihr Nerdkram mit einem Helden geskillt habt. Das Besondere daran: Das Benutzen von Fertigkeiten beschert euch dringend benötigte Erfahrungspunkte, die ihr sonst nur für das Erfüllen von Quests oder Siege in Kämpfen erhaltet. Hohe Skill-Werte geben euch Zugang zu bestimmten Vorteilen, von denen ihr bei jedem Charakter nach jedem zweiten Levelaufstieg einen freischalten könnt. Ihr könnt so beispielsweise eure Rüstung erhöhen, Sonderfähigkeiten in Kämpfen bekommen oder passive Boni erhalten. Was eure Helden sonst noch können, wird über sieben Charakterattribute (Koordination, Glück, Achtsamkeit, Stärke, Geschwindigkeit, Intelligenz und Charisma) festgelegt. Bei jedem Level-Up erhaltet ihr einen Punkt, den ihr hier investieren dürft. Koordination bestimmt unter anderem wie viele Aktionspunkte ein Held hat, während Intelligenz bestimmt, wie viele Skill-Punkte ihr bei Levelaufstiegen erhaltet.

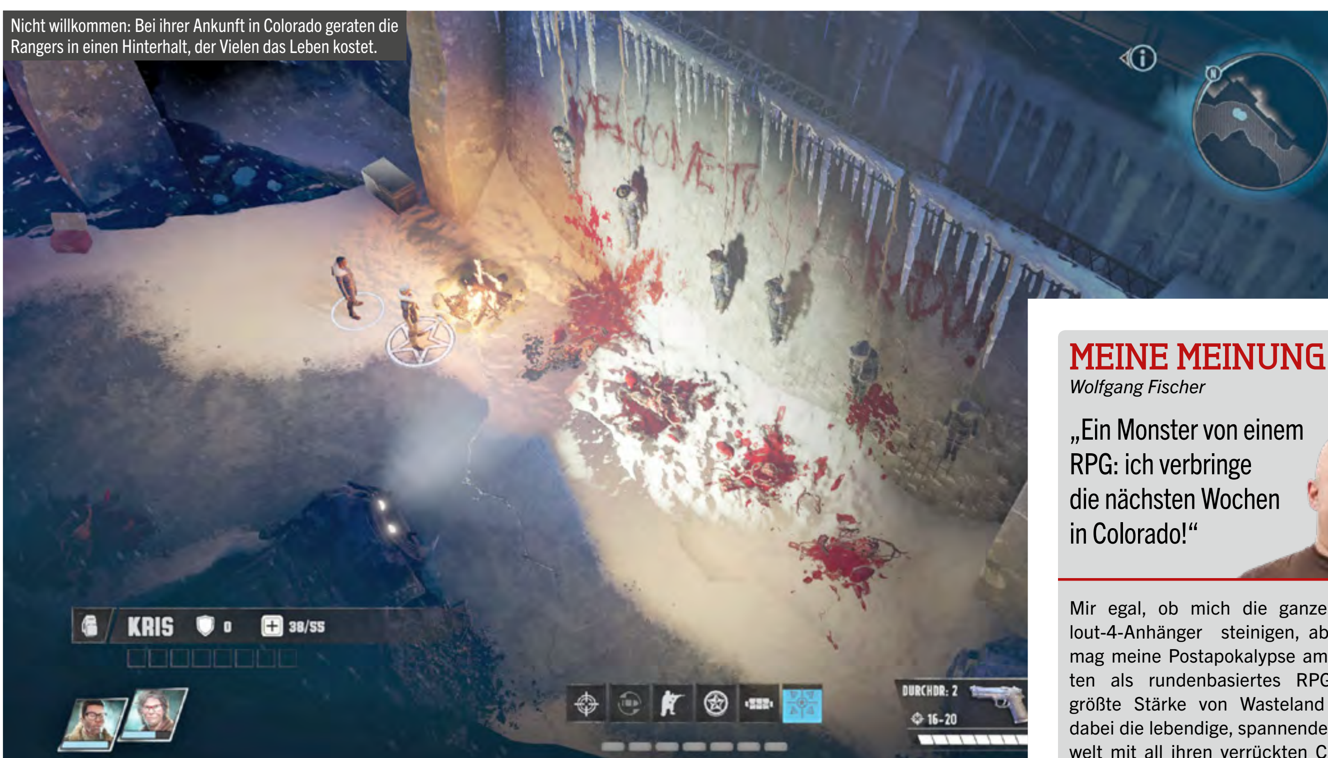
Falls ihr einen oder mehrere Charaktere komplett verskillt habt, ist das kein Problem: Ihr könnt euch jederzeit im Ranger-Hauptquartier neue erstellen und sämtliche Attribute, Fertigkeiten und Vorteile neu definieren. Diese Ersatz-Helden fangen selbstverständlich nicht bei null an, sondern auf dem Level, auf dem sich die Kameraden befinden.

Ein riesiges Arsenal Voller exotischer Spezialwaffen

Im Spielverlauf werdet ihr mit Gegenständen geradezu überschüttet. Ihr findet neue Ausrüstung für eure Helden, Munition, nützliche Gegenstände und auch jede Menge Schrott, den ihr für gutes Geld bei Händler verkauft. Waffen und Rüstung für Kopf, Rumpf und Beine haben dabei stets eine Fertigkeiten- oder Attributs-Mindestanforderung, die festlegt, ab wann ihr diese sinnvoll benutzen könnt. Erfüllt ein Charakter diese nicht, kann er den Gegenstand zwar verwenden, aber nur mit gravierenden Einschränkungen, die sich in Kämpfen negativ auswirken. Die Fertigkeiten Waffen- und Rüstungs-Modding erlauben es euch, Ausrüstungsgegenstände



Die Gippers, die einen Reagan-Roboter anbeten, kontrollieren Teile der zerstörten Stadt Denver.



Nicht willkommen: Bei ihrer Ankunft in Colorado geraten die Rangers in einen Hinterhalt, der Vielen das Leben kostet.

durch Mods noch weiter zu verbessern. Waffen verursachen dann mehr Schaden und Rüstung bietet mehr Schutz. Es lohnt sich also, hart verdiente Fertigkeitspunkte in diese Skills zu investieren.

Das siebte Party-Mitglied: der Kodiak-Panzer

So interessant die Anfangsumgebung Colorado Springs auch ist, Wasteland 3 nimmt erst richtig Fahrt auf, sobald ihr euch in die Außenwelt wagt. Da geht es dank haarsträubender Überraschungsangriffe, strahlenverseuchter Gebiete, gut versteckter Secrets und außergewöhnlicher Orte richtig ab. Ihr erkundet diese eiskalte Wildnis mit eurem Kodiak-Panzer, den ihr aufrüsten und nach euren Wünschen konfigurieren könnt. In manchen Kämpfen wird er gar zu einem weiteren Team-Mitglied, das aktiv in den Kampf eingreift und über eine massive Feuerkraft verfügt. In jedem Fall ist der Kodiak eine der besten Neuerungen in Wasteland 3 im Vergleich zum Vorgänger. Denn es macht wirklich viel Spaß, mit ihm durchs vereiste Colorado zu heizen.

Wer gerne erforscht, der ist in Wasteland 3 grundsätzlich gut aufgehoben, denn in allen Levels sind Goodies und Ausrüstung versteckt. Um alles zu finden, muss man sich schon sehr gut umsehen und die zur Verfügung stehenden Team-Fertigkeiten auch entsprechend einsetzen. Angaben zum Mindest-Level bei Quests sorgen dafür, dass ihr euer Vorgehen in Wasteland 3 entsprechend planen könnt. Das Verhalten von NPCs im Spiel ist stark von eurem Ruf abhängig. Zum einen vom allgemeinen Bekanntheitsgrad eurer Ranger-Gruppe, aber auch vom Ruf, den ihr bei den verschiedenen Fraktionen im Spiel genießt. Es kann also passieren, dass manche NPCs gar nicht mit euch reden wollen, während andere euch zum Beispiel beim Handeln tolle Rabatte gewähren.

Eine eisige Welt zum Verlieben

Die Spielwelt mit all ihren Orten, Quests und Charakteren ist der eigentliche Star in Wasteland 3. Es ist schier unglaublich, wieviel Liebe zum Detail im Spiel und vor allem in den toll designten Levels steckt. Wasteland 3 strotzt nur so vor Atmosphäre und muss sich vor hochkarätigen Konkurrenten wie Divinity: Original Sin 2 keineswegs verstecken. Sex mit Robotern: check! Kamikaze-Schweine mit Bombengürteln: check! Ein obskurer Kult, der einen Ronald-Reagan-Roboter als Gott verehrt: check! Das uns noch viel mehr lustiger Irrsinn erwartet euch in Wasteland 3! In Sachen Benutzerführung stellt Wasteland 3 zudem eine enorme Weiterentwicklung im Vergleich zum Vorgänger dar, der selbst in der komplett überarbeiten Director's Cut-Fassung noch ein wenig sperrig und unausgegoren wirkte. Die Menüs und das Benutzer-Interface sind im neuen Teil viel übersichtlicher und sorgen so für einen flüssigeren Spielablauf, vor allem in den Kämpfen. Eine weitere Neuerung ist der Koop-Modus, den wir uns aus Zeitgründen nicht ausführlich anschauen konnten. Hier zieht ihr mit einem Freund durchs eiskalte Ödland und löst gemeinsam Quests. Der Reiz liegt hier darin, dass die Partner einander auch betrügen und so das (Über-)Leben des anderen deutlich erschweren können.

Gute Vertonung und stimmungsvolle Songs

Was die Präsentation angeht, haben die Entwickler von inXile Entertainment ebenfalls einen sehr guten Job abgeliefert. Die Weiterentwicklung im Vergleich zum Director's Cut von Wasteland 2 ist deutlich sichtbar. Mit der tollen Grafik des oben angesprochenen Konkurrenten Dinivity: Original Sin 2 kann Wasteland 3 aber nicht ganz mithalten. Wer über gute Englischkenntnisse verfügt, dem legen wir ans Herz, das Spiel in der Originalfassung zu spielen. Die deutsche Übersetzung ist zwar nicht ganz fehlerfrei aber insgesamt gelungen. Richtig toll ist hingegen die Sprachausgabe, die es aber nur in englischer Sprache gibt. Abgerundet wird die Präsentation durch eine erstklassige Musikuntermalung und einige eigens für das Spiel komponierte (ebenfalls rein englischsprachige) Songs. ❑

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer

„Ein Monster von einem RPG: ich verbringe die nächsten Wochen in Colorado!"

Mir egal, ob mich die ganzen Fallout-4-Anhänger steinigen, aber ich mag meine Postapokalypse am liebsten als rundenbasiertes RPG. Die größte Stärke von Wasteland 3 ist dabei die lebendige, spannende Spielwelt mit all ihren verrückten Charakteren, packenden Kämpfen und den teilweise knüppelharten Entscheidungen. Spielablauf und Benutzerführung wirken im Vergleich zum Vorgänger durchdachter und auch die Kämpfe spielen sich herrlich flüssig und sind stets herausfordernd. Wasteland 3 ist trotz des ganzen verdienten Lobs aber keineswegs perfekt. Die Spielercharaktere wirken austauschbar. Das ist zwar so gewollt und ergibt aus Gameplay-Sicht Sinn, sorgt aber dafür, dass man keine richtige Bindung zu ihnen aufbaut. Das ist bei einem Spiel mit einer Spielzeit von 100 Stunden oder mehr sehr schade. Aber das ist wirklich Jammern auf hohem Niveau, denn Wasteland 3 macht so viel anderes richtig und es macht riesigen Spaß, das verstrahlte Colorado zu erkunden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gut spielbar, auch wenn man die Vorgänger nicht kennt
- ➕ Detaillierte, liebevolle Spielwelt
- ➕ Gute Story mit herrlich abgedrehten Charakteren
- ➕ Knackige Kämpfe, gutes Kampfsystem
- ➕ Durchdachtes Rollenspiel-Korsett
- ➕ Erstklassige englische Sprachausgabe
- ➕ Moralische Entscheidungen, die sich auf Spielwelt & Story auswirken
- ➕ Kooperativ spielbar
- ➖ Deutsche Übersetzung mit Schwächen
- ➖ Selbsterstellte Spielercharaktere haben wenig Persönlichkeit
- ➖ Inventarfilterfunktion nicht ausreichend
- ➖ Alle Versionen weisen Bugs auf, die Konsolenfassungen mehr als PC



Kann Marvel's Avengers an den immensen Erfolg des PS-exklusiven Spider-Man anknüpfen?

Marvel's **Avengers**

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Crystal Dynamics
Hersteller: Square Enix
Termin: 04. September 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

Mit Marvel's Avengers erscheint eines der größten Spiele des Jahres 2020, doch bisher machte das Action-Adventure häufig eine eher schlechte Figur. Das lag zum einen an schlechtem Marketing, zum anderen daran, dass sich Fans schlicht ein anderes Spiel mit mehr Singleplayer-Fokus gewünscht hätten. Wir haben uns intensiv ins Gefecht gegen AIM gestürzt und klären im ausführlichen Test, warum Marvel's Avengers im Bereich Singleplayer brilliert und warum wir im Endgame (hihi) das ein oder andere Problemchen sehen.

Von: Maci Naeem Cheema

Mit Marvel's Avengers erscheint endlich der nächste große Blockbuster des unfassbar erfolgreichen Comic-Unternehmens, diesmal jedoch nicht auf der großen Kinoleinwand, sondern im bisher eher stiefmütterlich behandelten Medium Videospiel. Natürlich gibt es eine große Auswahl an Games, die auf dem riesigen Superhelden-Universum beruhen, wirklich große Meisterwerke gibt es aber nur wenige. Die unzähligen Lego-Ableger, das ernüchternde Guardians of the Galaxy: The Telltale Series oder das halbgare Marvel vs. Capcom: Infinite … abseits des fantastischen PS4-exklusiven Spider-Man und einiger Ausnahmen müssen sich Fans mit Filmen und Comics begnügen. Das soll sich mit Marvel's Avengers aber endlich ändern, das ambitionierte Action-Adventure zählt nämlich zu den größten Spiele-Releases des Jahres.

Ein Problem nur: Die bisherige Berichterstattung zum neuen Spiel aus dem Hause Crystal Dynamics war dabei gelinde gesagt durchwachsen. Statt eines vollwertigen Singleplayer-Spiels präsentierte das Studio auf der E3 2019 einen Titel, der sich eher auf Loot-Gekloppe aus dem Bereich Games-as-a-Service zu fokussieren schien. Seitdem fiel es der Presse (uns inbegriffen!) und Fans auffällig schwer, das Potenzial von Marvel's Avengers richtig einzuschätzen. Ein



Marvel's Avengers beginnt ruhig und glücklich, damit wir genug Zeit haben, die Charaktere kennenzulernen.

Die Schleichpassagen werden zwar nur vorgegaukelt, stimmungsvoll und spannend sind sie trotzdem.

Spiel, welches über 100 Stunden an den Bildschirm fesseln möchte, benötigt logischerweise einen großen Umfang und jede Menge Spielzeit. Wie gut ist Marvel's Avengers gelungen? Und an wen richtet sich das Action-Adventure? Um diese Fragen zu beantworten bietet es sich an, die gebotene Spielerfahrung in zwei Stück Kuchen zu teilen. Das erste Stück ist die enorm gelungene Singleplayer-Kampagne, das zweite hingegen das umfangreiche Endgame (hihi), welches leider nur bedingt überzeugen kann. Doch zuallererst gehen wir auf die Kampagne rund um Kamala Khan und die Wiedervereinigung der ikonischen Truppe der Avengers ein.


Die Beziehung zwischen Kamala und ihrem Vater ist wundervoll porträtiert und berührt uns mehrfach enorm.

Die dramatischen Ereignisse des A-Days

Zwar bietet die Handlung von Marvel's Avengers – wie beim Namen zu erwarten – eine große Bühne für die Mitglieder der berühmtesten und beliebtesten Heldentruppe der Welt (Captain America, Iron Man, Thor, Black Widow und Hulk), im Kern steht aber die pakistanisch-amerikanische Teenagerin Kamala Khan, besser bekannt unter ihrem Helden-Pseudonym Ms. Marvel. Zu Beginn begleiten wir die junge Teenagerin Kamala, ein RIESIGER Avengers-Fan, mit ihrem Vater auf dem sogenannten Avengers-Day, einer großen Convention in San Francisco. Passend zum Launch des Helicarriers gibt es eine imposante Feierlichkeit zu Ehren der ikonischen Truppe. Als Kamala können wir in diversen Mini-Spielen Comics gewinnen und haben sogar mehrfach die Chance, in Person auf unsere großen Vorbilder zu treffen. Setzt sich Kamala erfolgreich gegen ein paar ungehobelte Teenager (mit Worten) zur Wehr und wird kurz darauf von niemand geringerem als Steve Rogers für ihren Mut gelobt, dann ist das Fanservice der Extraklasse. Außerdem helfen solch ruhige Momente enorm dabei, den späteren Ereignissen emotionale Schlagkraft und Bedeutung zu verleihen. Allgemein ist es ein großer Trumpf des Action-Adventures, dass sich oftmals viel Zeit genommen wird für Momente abseits von Action und Drama.

Die Feierlichkeiten des A-Days werden aber durch einen terroristischen Anschlag unterbrochen und münden in einer katastrophalen Gasexplosion, dem Tod von Avengers-Kopf Steve Rogers und hunderter Unschuldiger und dem Ende der Avengers. Jene werden nämlich für die dramatischen Ereignisse mitverantwortlich gemacht und verschwinden spurlos. Fortan übernimmt die Technologie-Firma AIM die Rolle der Avengers und übernimmt so langsam die Kontrolle über Gesellschaft und Politik. Aufgrund der heftigen Gasexplosion verwandeln sich außerdem viele Opfer in sogenannte Inhumans und erlangen übernatürliche Fähigkeiten. Richtig an Fahrt gewinnt die Handlung des Action-Adventures fünf Jahre nach den Ereignissen des A-Days. Kamala findet geheime Hinweise darauf, dass den Avengers eine Falle gestellt wurde und deckt die wahren Machenschaften der Firma AIM auf. Kopf der Firma ist Oberbösewicht Dr. George Tarleton, der im Verlauf zum berühmten Marvel-Antagonisten MODOK (Mental Organism Designed Only for Killing) mutiert. Kamala verfolgt daraufhin die schwierige Aufgabe, die einzelnen Mitglieder der Avengers wieder zusammenzuführen und AIM das Handwerk zu legen.

Dem Epos Avengers würdig

Das Vorhaben der jungen Teenagerin stellt sich aber weitaus schwieriger heraus als vermutet. Die Avengers haben sich nämlich nicht nur aufgelöst, sondern auch heftig zerstritten und so scheinbar unüberwindbare Schluchten in das einstige Team gerissen. Die erste Kontaktperson von Kamala ist Bruce Banner, der die vielen Jahre seit dem A-Day als Hulk verbracht hat und noch immer dem tragischen Tod seines Kumpels Steve hinterhertrauert. Die junge Kamala versucht mit viel Herzblut, zu den einzelnen Mitgliedern Beziehungen aufzubauen und alte Wogen zu glätten. Vielmehr möchten wir auf den Verlauf nicht eingehen, da die Story ganz klar der große Trumpf des Action-Adventures ist.

Die zehn- bis zwölfstündige Kampagne, geschrieben von Shaun Escayg (federführend hinter Uncharted: The Lost Legacy) glänzt dabei mit einer imposanten und packenden Inszenierung, viel Epos und dramatischen Momenten ganz im Stile von großen Singleplayer-Titeln wie Tomb Raider oder Uncharted. Ebenfalls lobenswert ist, mit wie viel Fingerspitzengefühl das Team jede Menge Fanservice in die Geschichte gebracht hat. Immer mal wieder trifft man auf berühmte Charaktere aus den Comics, aber auch viele Anspielungen und Easter Eggs, die vermutlich nur wasserfeste Comic-Fans entziffern werden.

Ein Herz für Kamala Khan

Das pochende Herz von Marvel's Avengers ist ganz klar Kamala, die nicht nur großartig geschrieben


In Sammelwut: Wer es noch nicht gemerkt hat, Kamala ist ein riesiger Avengers-Fan.

Ob sich die Avengers ohne ihren Anführer Steve wieder zusammenraufen können?

ist, sondern auch fantastisch von Schauspielerin Sandra Saad im Englischen vertont wurde. Die junge Heldin hat Witz, Charme und präsentiert sich mit einer überaus realistischen Darstellung einer jungen Teenagerin, die stark dabei hilft, der Geschichte die nötige emotionale Fülle zu liefern. Die großen Momente sind dabei oftmals die Kleinigkeiten im Alltag der Heldin. Wenn Kamala ihr erstes Superhelden-Kostüm entwirft und unsicher vorm Spiegel steht, weil sie glaubt lächerlich auszusehen. Dann geht einem das Herz auf, wenn Tony Stark ihr gut zuredet, jeder würde lächerlich in seinen Outfits aussehen. „Hast du dir mal Thor angeschaut?!" Aus den Augen der Teenagerin erleben wir packend und intensiv, wie Kamala schrittweise vom unsicheren Teenager zur frischgebackenen Heldin heranwächst. Ihre Unsicherheit, ihre Selbstzweifel und auch realistische Überschätzung vermenschlichen sie angenehm – eine der ganz großen Stärken von Marvel, egal, ob in den Comics, in den Filmen oder fortan hoffentlich auch in Videospielen. Außerdem ist es enorm befriedigend, dass ihre muslimischen Wurzeln immer mal wieder Teil der Gespräche und Handlungen sind. Das ist selbst im Jahr 2020 noch sehr unüblich im AAA-Markt und gibt dem Action-Adventure daher einen angenehm frischen Wind


Es ist spannend zu sehen, wie Kamala schrittweise vom Teenager zur Superheldin wächst.

Sechs Superhelden-Spiele in einem?!

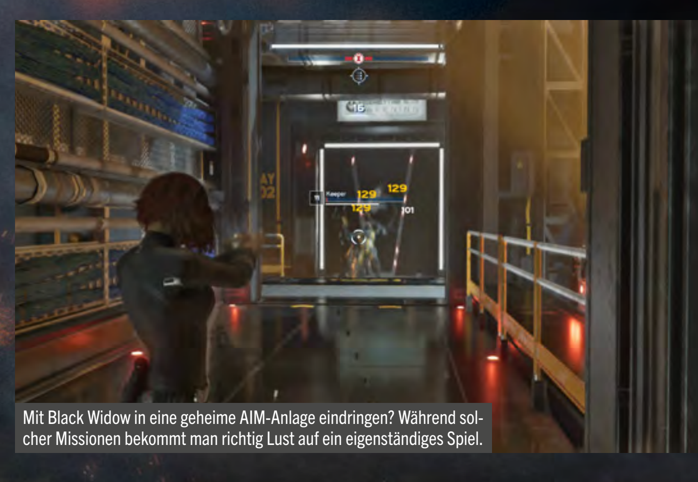
Im Bereich des Gameplays fällt das Urteil schon durchwachsener aus. Auf der einen Seite gefällt es sehr gut, dass wir in Marvel's Avengers ab und an das Gefühl haben, wir würden gleich mehrere Spiele auf einmal präsentiert bekommen. Eine Mission mit Black Widow durch eine geheime AIM-Basis, die uns, auch wenn nur vorgegaukelt, einen Schleich-Einsatz gewährt? Der explosive Flug mit Iron Man durch Schluchten und Gebirge im Kampf gegen AIM-Geschütze, während Jarvis den passenden Rock 'n' Roll auf die Ohren legt? Marvel's Avengers bietet auf dem Papier viel Abwechslung und präsentiert für jeden der sechs spielbaren Charaktere ein großes Skillsystem mitsamt unterschiedlichem Gameplay. Zu Beginn kann das noch gut bei der Stange halten, nach ein paar Stunden setzt aber die Monotonie an. Die Schlauchlevel sind oftmals enorm unkreativ und fordern schlicht von uns, Gegnerhorden aus dem Weg zu räumen und nur selten überrascht Crystal Dynamics mit frischen Ansätzen im Spielablauf.

Die Monotonie könnte das große Problem des Action-Adventures werden. Abseits der Kampagne warten auf uns nämlich eine Vielzahl an War-Zone-Missionen (weitläufige Missionen), Drop-Zones (kurze Missionen), Hero Missions (unkreative Spezial-Missionen) und HARM-Herausforderungen (Training-Sessions in einem holografischen Übungsraum). Die greifen nicht nur auf die immer gleichen Gegenden aus der Kampagne zurück, auch die Gegner wiederholen sich wie am Fließband. Statt eine frische Mission zu bestreiten, kämpfen wir immer und immer wieder gegen die gleichen Bosse und Gegnerhorden, um noch mehr Loot zu grinden.

Das würde vielleicht auch in Hinsicht auf Langzeit-Motivation funktionieren, dabei gibt es aber zwei gravierende Probleme: 1. Das Loot, welches sich rein auf Werte fokussiert, ist wenig motivierend für solch Grind-Einlagen. 2. Zwar schalten wir immer neue Skills und Kombos für unsere Charaktere frei, dem Gameplay fehlt es aber an Präzision und Feinschliff, um langfristig zu binden. Eine Spielfigur und ihren Kampfstil zu perfektionieren ist zwar zu Beginn ein starker Anreiz, durch ein oftmals nicht nachvollziehbares Konter-Timing oder häufige Übersichtsprobleme im Effekt- und Lasergewitter verwandelt sich der Schlacht gegen AIM oftmals in einen Kampf gegen unsere Nerven. Marvel-Fans werden ihren Spaß haben, die zu heftige Wiederverwertung trübt den Spielspaß aber enorm.

Das große Endgame-Problem

Wie typisch für einen Games-as-a-Service-Titel offenbart sich Marvel's Avengers erst richtig nach der eigentlichen Kampagne. Fortan gibt es nämlich unzählige Aufträge im Kampf gegen AIM. Gefangene befreien, feindliche Basen attackieren oder AIM-Anlagen sabotieren ... der Alltag der Avengers soll nicht langweilig werden – das ist zumindest der Plan von Crystal Dynamics. Der geht aber nur teilweise auf. Zu Beginn ist es gar nicht so einfach, sich auf dem überfüllten Missionstisch zurechtzufinden. Jeder spielbare Charakter hat eine spezielle Missionsreihe, die sich aber kaum von den restlichen Missionen unterscheidet. Der große Ansporn soll sein, die vielen Kostüme, Takedowns, Emotes und Namensschilder der einzelnen Aven-


Mit Black Widow in eine geheime AIM-Anlage eindringen? Während solcher Missionen bekommt man richtig Lust auf ein eigenständiges Spiel.



In seinen besten Momenten fühlt sich das Action-Adventure an wie mehrere gute Spiele!



Jede Menge Loot! Enttäuschend ist nur, dass der keinen Einfluss auf unsere optische Erscheinung hat. Hier wurde Potenzial liegen gelassen, besonders in Hinsicht auf das Endgame.

gers-Mitglieder freizuschalten. Die sind durch die Bank toll umgesetzt und Hommage an das riesige Universum der Marvel Comics. Um uns an die Hand zu nehmen, gibt es noch zusätzlich diverse Einsatzziele und Herausforderungen. So zum Beispiel „Schließe War Zones in jedem Spielgebiet ab“, „Erledige 20 Gegner mit Spezialangriffen“ oder „Öffne fünf Truhen“. Belohnt werden wir mit seltener oder epischer Ausrüstung oder diversen Kosmetik-Gegenständen.

Außerdem leveln wir unsere Spielfigur hoch, wodurch wir weitere Kombos, Angriffe und Spezialattacken freischalten. An dieser Stelle muss Crystal Dynamics gelobt werden, innerhalb der Skillsysteme finden sich nämlich viele coole Fertigkeiten für die Avengers. Bei den Herausforderungen gibt es zusätzlich tägliche und wöchentliche Aufgaben, schließen wir diese erfolgreich ab, so wartet eine kleine Menge Credits auf uns. Diese können wir dann ebenfalls im Shop für neue Kosmetik-Gegenstände investieren. Marvel's Avengers bietet natürlich auch Mikrotransaktionen, um einem ermüdenden Grind aus dem Weg zu gehen. Das Endgame leidet zwar unter zu wenig Abwechslung, starkem Grind und der Wiederverwertung der Kampagnen-Inhalte, einen Reinfall müssen Fans aber nicht erwarten. Es gibt noch viel Luft nach oben, durch jede Menge Potential und kostenlose Post-Launch-Inhalte könnte die Zukunft von Marvel's Avengers aber eine rosige sein. Wichtig ist hierbei besonders, dass Crystal Dynamics die größten Probleme in Angriff nimmt: das altbackene Missions-Design und die Präzision im Bereich des Gameplays.

Visuell und auditiv gelungen, technisch mit Makeln

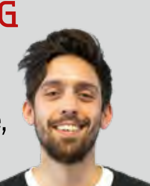
Egal ob die scharfe Grafik, die besonders im Bereich der Lichteffekte überzeugen kann, der starke und vielschichtige Soundtrack von Bobby Tahouri (Rise of the Tomb Raider) oder die sehr realistischen Animationen der vielen Charaktere, Marvel's Avengers präsentiert sich auf den ersten Blick sehr gut. In größeren Schlachten kommt es aber zu häufig zu starken Rucklern und Technikeinbrüchen. Außerdem enttäuschen oftmals die Details, allen voran die Haare der vielen Marvel-Charaktere. Umso mehr auf dem Bildschirm geschieht, desto stärker knickt die Technik des neuen Crystal-Dynamics-Blockbuster sein. In Kombination mit dem Effektgewitter kann das oftmals sehr nervig werden. Störend ist zusätzlich, dass wir uns bei den Soundeffekten mehr Druckkraft gewünscht hätten. Thors Hammer Mjölnir fehlt es etwas am ikonischen Klang und auch die vielen Raketen und Gadgets von Iron Man knallen weniger, als man sich das wünscht. Bei der Vertonung empfehlen wir, das Abenteuer falls möglich auf Englisch zu genießen. Die deutsche Vertonung schafft es nicht ansatzweise, den Charme der Charaktere einzufangen. Der englische Cast kann hingegen durch die Bank überzeugen und gefällt mit vielen tollen Witzen, Anspielungen und tollen Dialogen. Wer in der englischen Sprache nicht ganz fit ist, der kann auch immer auf deutsche Untertitel zurückgreifen.

Fazit

Marvel's Avengers präsentiert eine fantastisch inszenierte Kampagne mit viel Liebe zum Detail. Einzig das altbackene und unkreative Missions-Design sowie zu wenig Abwechslung schaden dem Spielfluss. Abseits der Geschichte verliert sich das Action-Adventure etwas zu sehr in monotonen Loot-Geprügel. Einzelne Spielfiguren und ihren Kampfstil zu perfektionieren ist zwar zu Beginn ein starker Reiz, das zu ungenaue Gameplay kann aber leicht zum Stolperstein werden. Es sollte klar sein, dass sich Marvel's Avengers an Fans der Vorlage richtet. Der neue Blockbuster aus dem Hause Crystal Dynamics hat noch einige Problemchen, es handelt sich bei Marvel's Avengers aber um einen Games-as-a-Service-Titel. In Zukunft wird das Spiel also noch überarbeitet und erweitert. Die Spielerschaft darf sich unter anderem auf neue Umgebungen, frische Missionen sowie Heldinnen und Helden aus dem Marvel-Universum freuen. Bereits bestätigt sind unter anderem Hawkeye und Spider-Man, letzterer aber nur exklusiv für die Playstation-Konsolen.

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Ein Avengers-Epos in Spieleform, mit viel Liebe, Monotonie und Makeln.“

Comics, Animationsserien und Filme aus dem Hause Marvel waren fester Bestandteil meiner Kindheit. Gab es im Elektrogeschäft meines Vertrauens ein Videospiel mit dem berühmten roten Logo auf der Packung, dann wurde das blind gekauft. Egal, ob die vielen Spider-Man-Ableger wie Ultimate Spider-Man (2005) oder Web of Shadows (2008), oder auch Titel wie Captain America: Super Soldier (2011), die Ultimate-Alliance-Reihe und das fantastische Marvel Nemesis: Rise of Imperfects (2005); für mich sind Marvel-Spiele eine ganz besondere Liebschaft. Natürlich thront über allem das PS-exklusive Insomniac-Meisterwerk Spider-Man (2018). Ein großes Problem von Marvel's Avengers ist, dass sich das Action-Adventure wohl oder übel damit messen muss. Crystal Dynamics hätten einige Dinge besser machen können, eine imposante Kampagne und viel Fan-Liebe machen den Titel für mich aber zu einem gelungenen Abenteuer in der Welt von Marvel, auf das ich nur ungern verzichten möchte.

PRO UND CONTRA

- \+ Eine imposante und toll inszenierte Kampagne mit viel Fan-Liebe
- \+ Kamala Khan ist klarer Star und das Herz des Action-Adventures
- \+ Solide grafische Präsentation, besonders die Lichteffekte gefallen gut
- \+ Viele spielbare Charaktere
- \+ Professionelle und gelungene englische Vertonung
- \+ Kostenloser Post-Launch-Content
- − Bei großen Schlachten knickt die Technik oft stark ein
- − Sehr wenige Umgebungen und fehlende Abwechslung
- − Dem Gameplay fehlt es an Präzision
- − Missionen unkreativ und altbacken





Überall in den Hub-Welten finden sich Truhen mit Ressourcen, Ausrüstung und Comics.


Tony hat zwar nicht mit Besuch gerechnet, seine Manieren hat er aber in den letzten fünf Jahren nicht verlernt. Gäste, ob menschlich oder nicht, werden ständig begrüßt.



Genre: Strategie
Entwickler: Paradox Development
Hersteller: Paradox Interactive
Termin: 01. September 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

Crusader **Kings 3**

Der König ist tot, lang lebe der König! Die komplexe Mittelalter-Strategie bekommt einen modernen Anstrich ohne die Stärken des Vorgänger zu verlieren.

Von: Matthias Dammes

Es gibt Strategiespiele, es gibt komplexe Strategiespiele und dann gibt es die Grand-Strategy-Titel von Paradox Interactive. Seit jeher richten sich die Spiele des schwedischen Entwicklers und Publishers an ein eher nischiges Publikum, denen die Kontrolle über ihr eigenes Reich gar nicht komplex genug sein kann. Einen ersten zaghaften Vorstoß aus dieser Nische heraus gelang vor acht Jahren Crusader Kings 2, das sich mit mehr als einer Million verkaufter Exemplare verhältnismäßig gut verkaufte und bis heute eine treue Fanbasis unterhält. Mit Crusader Kings 3 ist nun der Nachfolger erschienen, der mit gewohntem Gameplay und modernen Verbesserungen an diesen Erfolg anknüpfen soll.

Dynastie über Nation

Wie der Name bereits verrät, dreht sich in Crusader Kings 3 alles um die Zeit der Kreuzzüge. Historisch beschränkten diese sich zwar auf das Hochmittelalter vom 11.-13. Jahrhundert, das Spiel lässt euch jedoch die bewegte Geschichte zahlreicher Nationen und Reiche über den Zeitraum von fast 600 Jahren erleben. Von 867 bis 1453 umfasst das Spiel dabei nahezu die gesamte Epoche, die heute allgemein als das Mittelalter bekannt ist. Daran wird bereits deutlich, dass die Entwickler sehr viele Veränderungen, die der Vorgänger erst im Laufe seiner zahlreichen Erweiterungen und DLCs erfahren hat, diesmal bereits im Grundspiel eingebaut haben.

Das gilt unter anderem auch für die bespielbare Landfläche. Crusader Kings 3 erstreckt sich schon zu Release über ganz Europa, den kompletten Nahen Osten, das nördliche Afrika bis runter nach Ghana und Äthiopien, sowie das westliche Asien inklusive Indien, Tibet und der Mongolei. Die politische Landkarte besteht dabei im Mittelalter



Vor dem Spielstart werden diverse berühmte Dynastien zum Spielen vorgeschlagen (hier die Karolinger). Ihr könnt aber auch jeden beliebigen Herscher wählen.

Die bespielbare Welt umfasst Europa, den nahen Osten sowie weite Teile Asiens und Nordafrikas.

aus einer sich ständig verändernden Vermengung von unzähligen Fürstentümern, Grafschaften und einigen großen Imperien wie dem Byzantinischen Reich und dem Heiligen Römischen Reich. Aber selbst die Grenzen dieser Supermächte sind permanenter Veränderung unterworfen.

Daher geht es auch weniger darum, die Herrschaft über einen bestimmten Staat zu übernehmen. In Crusader Kings dreht sich stattdessen alles um die eigene Familie, die eigene Dynastie. Als Spieler übernehmt ihr die Rolle eines Herrschers und lenkt in erster Linie die Geschicke eurer Familie. Natürlich geht damit auch einher, das eigene Herrschaftsgebiet zu verwalten, zu vergrößern und zu verteidigen. Wichtig sind dabei vor allem gute Personalentscheidungen. Ein strategisch geschickt in ein anderes Herrscherhaus verheiratetes Kind, ein gezieltes Mordkomplott und vorrausschauend geknüpfte Bündnisse können mächtiger sein als Kriege, wenn es um den Ausbau der Macht eurer Dynastie geht. Natürlich müsst ihr auch für eine gesicherte Nachfolge sorgen. Denn sollte euer Herrscher ohne Erben sterben, ist das Spiel vorbei. Leider ist der Herrscher-Editor nicht von Anfang an im Spiel enthalten. Ihr müsst also vorerst bei Spielstart mit den im Spiel vorgegebenen Dynastien vorliebnehmen.

Herrscher mit Lebensziel

Der Fokus des Spiels auf den Herrscher als Einzelperson sowie seine Dynastie stand auch im Mittelpunkt einiger der großen Neuerungen in Crusader Kings 3. So wählt ihr jetzt für jeden Charakter sobald dieser den Thron besteigt einen sogenannten Lebensweg. Dazu entscheidet ihr euch zunächst für Diplomatie, Kriegsführung, Verwaltung, Ränkespiel oder Bildung und innerhalb des gewählten Bereichs dann noch einmal aus einem von drei verschiedenen Schwerpunkten. Diese geben jeweils unterschiedliche Boni innerhalb ihrer Kategorie.

Im Verlauf seines Lebens sammelt ein Herrscher nun Erfahrungspunkte für seinen Lebenswandel und verdient sich dabei immer wieder sogenannte Vorzugs-Punkte. Diese werden dann in drei zum Lebenswandel gehörende Skillbäume investiert. Dadurch schaltet ihr verschiedenste passive Boni frei, die sich auf das entsprechende Herrschaftsfeld auswirken. Diplomaten steigern zum Beispiel die Meinung anderer und den Prestige-Zuwachs, während Verwalter zum Beispiel ihre Einnahmen erhöhen oder Boni für den Bau von Gebäuden erhalten. Am Ende jedes dieser Skillbäume wartet zudem eine passende neue Eigenschaft für euren Herrscher. Auf Basis seiner Ausbildung könnt ihr also mit jedem Herrscher eine spezialisierte Art des Regierens verfolgen. Das bringt Abwechslung und mehr Individualität zwischen den einzelnen Charakteren.

Verewigte Familienentwicklung

Langfristiger werden die Planungen aber im Bereich der Dynastie. Neu ist diesmal nämlich, dass eure gesamte Familie im Spielverlauf sogenannte Bekanntheit sammelt. Wie stark diese ansteigt, hängt von der Zahl der Dynastie-Mitglieder und den gesammelten Titeln ab. Anders als beim persönlichen Prestige eines Herrschers geht beim Tod keine Bekanntheit verloren. Sie gilt immer für die gesamte Familie. Auf diese Weise steigert ihr mit den Jahrzehnten und Jahrhunderten die Wichtigkeit eurer Dynastie in mehreren Stufen. Das bringt Boni auf das Prestige und die Meinung über eine lange Herrschaft mit sich. So starten Kinder einer legendären Dynastie mit deutlich mehr Prestige ins Leben als in einer unbedeutenden Dynastie.



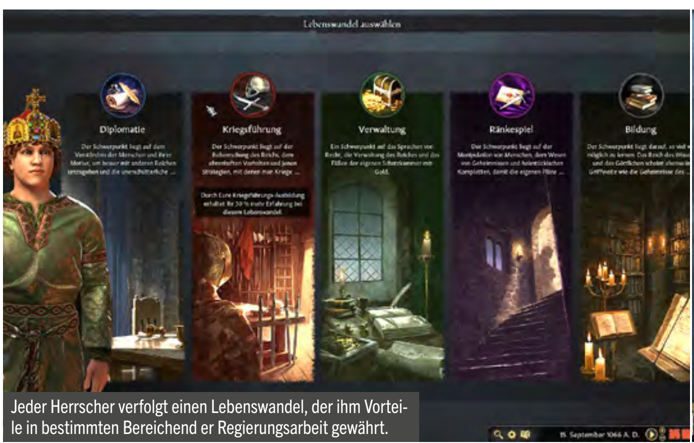
In Crusader Kings geht es nicht um Nationen, es geht um Dynastien. Regelmäßig für einen Erben eurer Titel zu sorgen, gehört damit zu den wichtigsten Aufgaben.

Wenn wir die Bekanntheit unserer Dynastie steigern, können wir damit Vermächtnisse freischalten.

Die gesammelten Bekanntheitspunkte dienen darüber hinaus auch als Währung für sogenannte Vermächtnisse. In den Kategorien Kriegskunst, Gesetz, Verschlagenheit, Blut, Gelehrsamkeit, Ruhm und Sippe lassen sich dabei jeweils fünf mächtige Vermächtnisse freischalten. Diese bringen Boni in verschiedensten Lebensbereichen für alle Mitglieder der Dynastie. So könnt ihr also auch langfristig eure gesamte Blutlinie weiterentwickeln. Das motiviert nicht nur in der laufenden Partie, sondern sorgt auch für noch mehr Wiederspielwert, da sich das eigene Herrscherhaus immer wieder auf andere Weise spielen lässt.

Hilfestellungen

Auch wenn das nach einer zusätzlichen Ebene der Komplexität klingt – die meisten der bereits aus dem Vorgänger bekannten Spielelemente sind ja ebenfalls noch vorhanden –, tut der dritte Teil alles dafür, um deutlich zugänglicher zu sein und auch Neueinsteigern eine Chance zu geben. Das beginnt schon damit, dass ein gut gemachtes Tutorial die wichtigsten Spielelemente erklärt. Dafür solltet ihr aber auch die entsprechende Zeit und Geduld mitbringen. Als sehr hilfreich haben sich auch die überarbeiteten Tooltips herausgestellt, in denen wichtige Begriffe zusätzlich mit weiterführenden Tooltips hinterlegt sind, die genauere Erläuterungen liefern. Auch nach dem Ende des Tutorials gibt das Spiel immer wieder Tipps zu bestimmten Situationen und Ereignissen, wann immer ihr auf diese stoßt.



Jeder Herrscher verfolgt einen Lebenswandel, der ihm Vorteile in bestimmten Bereichend er Regierungsarbeit gewährt.



Die Entwickler haben viel unternommen, um mit Tutorials und aussagekräftigen Tooltips auch Neueinsteiger an die Materie heranzuführen.


Es ist nicht mehr so schlimm wie im Vorgänger, aber besonders bei der richtigen Ansprache (sie/er) haben die deutschen Texte oft noch Probleme.

Über den sogenannten Anliegen-Button am oberen Bildschirmrand bekommt ihr zudem stets Hinweise über aktuelle Situationen. Zum Beispiel, wem ihr rechtmäßig einen Krieg erklären könnt, wann ihr spezielle Ereignisse auslösen könnt oder ob ein Familienmitglied eurer Betreuung bedarf. Außerdem ist im Spiel eine Enzyklopädie aufrufbar, in der ihr jederzeit Begriffe und Spielelemente nachschlagen könnt. Crusader Kings 3 wird dadurch nicht automatisch zu einem Spiel, das man nach fünf Minuten verstanden hat. Neueinsteiger sollten sich nach wie vor auf eine gewisse Einarbeitungszeit einstellen. Aber all die genannten Elemente machen es doch deutlich einfacher, sich Schritt für Schritt die Funktionsweise des Spiels zu erarbeiten.

Optisch aufpoliert

Für Veteranen und Neueinsteiger gleichermaßen von Vorteil sind die schick überarbeiteten Menüs. Allgemein hat die Präsentation des Spiels eine starke Aufwertung erfahren. Das liegt vor allem an den schicken 3D-Modellen aller Charaktere, die für zusätzliche Atmosphäre sorgen. Diese Charakter-Darstellungen sind stets passend zu eigenen Kultur, zur Stellung im Reich und zum Rang des eigenen Titels gekleidet. Außerdem erkennt man an ihnen hervorragend das fortschreitende Alter vom Kleinkind bis zum Greis mit weißen Haaren. Auch Krankheiten und Verletzungen lassen sich sehr gut an den Charaktermodellen ablesen.

Die Weltkarte selbst hat gerade in der nahen Detailansicht ein paar schicke neue Effekte wie animiertes Wasser und sichtbare Ortschaften spendiert bekommen. Als Unterlage für unsere Machtspielchen wie das Brett eines Brettspiels erfüllt sie in jedem Fall ihren Zweck. Seine Stärken hat Crusader Kings auch im dritten Teil in der grandiosen Verzahnung der einzelnen Spielelemente. Hunderte von KI-Fürsten, die ihre eigenen Pläne verfolgen, unvorhergesehene Ereignisse, mit nicht absehbaren Folgen, und unser eigenes Streben nach Macht und Ruhm führen immer wieder zu einem dynamischen Spielgeschehen, das den großen Reiz des Spiels ausmacht.

Für den Nachfolger bauen die Entwickler auf dem sehr guten Grundgerüst des Vorgängers aus Krieg, Intrigen, Erpressung und politischen Ränkespielen auf und führen spannenden Neuerungen ein, die vor allem den eigenen Herrscher und seine Dynastie noch stärker in den Mittelpunkt rücken. Natürlich bietet das Spiel auch wieder sehr breiten Mod-Support, mit dem sich das Spiel also noch nach Belieben an eigene Vorstellungen anpassen lässt. Schade ist allerdings, dass die Lokalisierung noch immer nicht so richtig mit der deutschen Grammatik klarkommt. Besonders im Zusammenhang mit geschlechtlicher Anrede kommt es immer wieder zu Fehlern. Das hervorragende Gesamtbild trübt das aber nur minimal. Grand-Strategy-Fans finden derzeit kaum etwas Besseres. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

„Genau das richtige Strategiespiel für RPG-Fans wie mich."

Crusader Kings 2 war seinerzeit für mich der Einstieg in die Welt der Paradox-Spiele. Besonders der Fokus auf den Herrscher und weniger auf die Nation, hatten es mir angetan. Es hat mich gefreut zu sehen, dass die Entwickler für den Nachfolger an diesen Stärken festgehalten und an sinnvollen Stellen Neuerungen eingebaut haben. Besonders das neue Dynastie-Rang-System und die damit verbundenen Dynastie-Vermächtnisse motivieren mich unheimlich, mich noch intensiver um das Wohlergehen meiner Herrschersippe zu kümmern. Ich wünschte nur, dass ich bei Spielstart noch mehr Freiheiten hätte, um mir meine individuelle Ausgangslage zu erschaffen. Aber ich bin mir sicher, dass da auch sehr schnell diverse Mods in die Bresche springen werden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Komplexe Darstellung des Mittelalters
- ➕ Motivierende Entwicklungsfeatures für Herrscher und Dynastie
- ➕ Dynamisches Spielgeschehen
- ➕ Keine Partie gleicht der anderen
- ➕ Daher sehr hoher Wiederspielwert
- ➕ Riesige Karte mit hunderten spielbarer Fürsten
- ➕ Entscheidungen können ungeahnte Auswirkungen haben
- ➕ Tutorial, Tooltips und andere Hilfen
- ➕ KI agiert nachvollziehbar
- ➕ Schicke 3D-Charaktere
- ➕ Viele DLC-Features des Vorgängers übernommen
- ➕ Mod-Unterstützung
- ➖ Herrschereditor fehlt
- ➖ Texte mit Grammatikfehlern
- ➖ Vor Spielstart zu wenig Infos über das ausgewählte Reich



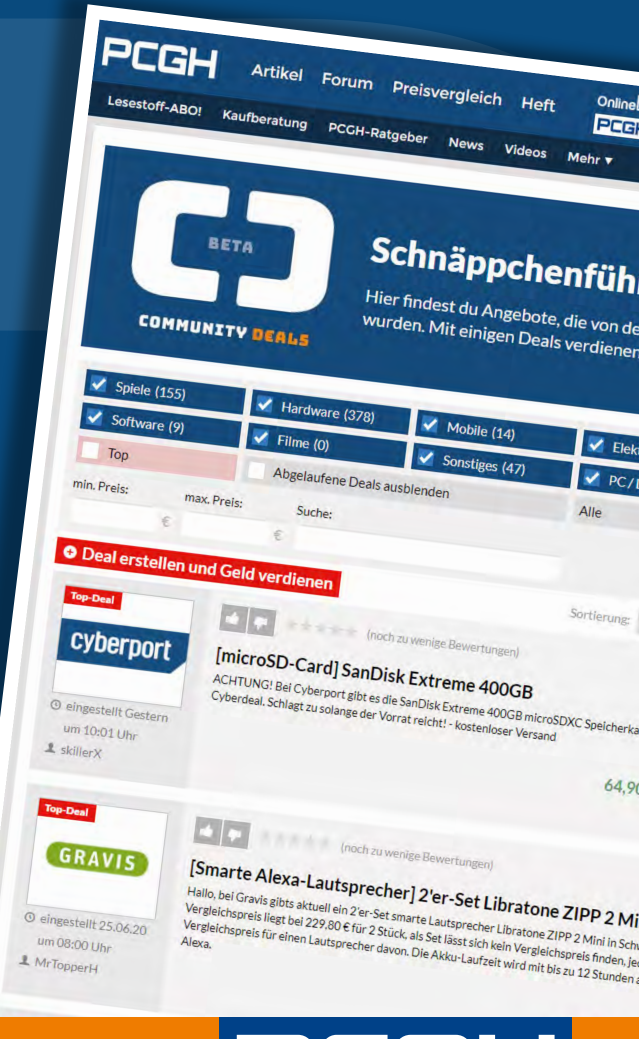

Auch wenn die Detailansicht nicht mit Details glänzt, ist sie immerhin für animiertes Wasser und Städte, sowie ein paar Highlights wie diese Kirche in Konstantinopel gut.


Eine Übersicht zur derzeitigen Lage, gibt stets Hinweise, was denn im Moment zu beachten ist oder getan werden kann.



Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.





www.pcgh.de/community-deals





Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Hersteller: Sega
Termin: 13. August 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: nicht geprüft

A Total War Saga: Troy

Als Abschluss der Total-War-Saga fasst Creative Assembly mit Troy nichts Geringeres als die Abbildung des Trojanischen Krieges ins Auge. Göttlicher Einfluss und mythische Wesen machen diesen Teil der Reihe zu einem nicht ganz so historisch-korrekten Echtzeit-Strategie-Spiel, wie man es von Total War gewohnt ist.

Von: Antonia Dreßler & Lukas Schmid

Als dritter Teil der Total-War-Saga-Reihe entführt uns Troy in die Welt der antiken Mythologie. Paris, Sohn des trojanischen Herrschers Priamos, verführt die schöne Helena, Ehefrau des spartanischen Herschers Menelaos. Was heutzutage als Stoff für eine Soap Opera herhalten würde, sorgt in dieser Geschichte für einen zehn Jahre andauernden Krieg zwischen den Griechen und Trojanern. Die Legende um das Trojanische Pferd, mit dem die Griechen schließlich durch die uneinnehmbaren Mauern Trojas dringen, ist den meisten Menschen wohl bekannt, die genauen Inhalte der griechische Mythenschrift „Ilias“ von Homer eher weniger. Doch auf genau dieser Erzählung baut Total War Saga: Troy sein Fundament. So ist fast jeder Held, dem wir begegnen, aus der Ilias entsprungen und kann nicht im Kampf sterben, sondern wird nur verwundet. Auch die Kampagnen orientieren sich an der griechischen Sagenwelt. So hat jeder Held ein Schicksal, das es im Laufe eines Szenarios zu erfüllen gilt, möchte man den Homerischen Sieg davontragen.

Kampagnen und Götter

Insgesamt gibt es acht Starthelden und -Kampagnen, mit denen man ins Spiel starten kann und die sich in die Fraktionen Danaer (Griechen) und Trojaner aufteilen. Entscheidet man sich für die Danaer, die im Spiel meistens Archäer genannt werden, so ist das ultimative Spielziel die Vernichtung der Trojaner und damit die Rache an Paris. Andersherum muss man in den trojanischen Kampagnen der Bedrohung aus dem Westen ein Ende bereiten. Jeder einzelne Held hat



Jeglicher Handel erfolgt über das Diplomatiesystem. So können wir auch Waren eintauschen, um bestimmte Forderungen durchzubringen.



Um unseren Widersachern zuvor zu kommen, müssen wir uns in den Schlachten intelligent positionieren. Hohe Felsen, schlammige Böden und dichte Wälder bieten uns die Chance einen Vorteil zu erringen.

aber natürlich noch eigene Ziele, die es abseits vom großen Krieg zu erfüllen gilt, eigene Gegner, die ihm sein Land streitig machen und ganz persönliche Charaktermechaniken, die nur ihm zur Verfügung stehen.

Während Paris mit seinem Bruder Hektor um die Gunst seines Vaters kämpft, die ihm letztendlich die Herrschaft über ganz Troja einbringen kann, ist Äneas in der Lage, mit den Toten zu kommunizieren, um große Boni zu erhalten. Sarpedon erringt den Homerischen Sieg über Handel, wohingegen Achilles seine Rivalen schlagen muss, um erneut zur lebenden Legende emporsteigen zu können. Deutlich verschwimmen hier Fiktion und Realität, eigentlich untypisch für die sonst so historiengetreue Total-War-Franchise. Während man in Three Kingdoms zwischen historischem und einem semi-geschichtstreuen Setting wählen konnte, entschied sich Creative Assembly bei Troy gegen eine Teilung. Generäle sind immer übermenschlich stark, aber mythische Wesen wie Zentauren, Minotauren oder Gorgonen gibt es nur dem Namen nach. Bei ihnen handelt es sich um einfache, menschliche Streitkräfte, die mit Kostümen und besonderen Fähigkeiten ausgestattet sind.

Um sie zu rekrutieren, muss die Gunst der Götter verdient werden, was für Total-War-Verhältnisse sehr an Fantasterei erinnert. Das umfangreiche Religionssystem ist allgegenwärtig und eine Vielzahl von Missionen verlangt von uns, die Götter positiv zu stimmen, was mit einigen sehr großen Boni einhergeht. So können wir Tempel bauen, Opfergaben darbringen oder einfache Gebete gen Olymp schicken, um dies zu erreichen. Bauen wir einen Tempel, schalten wir die Priesterin frei. Sie stellt mit dem Spion und dem Gesandten die drei Agententypen dar, die, wie in anderen Total-War-Titel auch, eigenständig oder innerhalb der Armee verschiedene Aufgaben übernehmen können.

Sowohl die Atmosphäre als auch die Animationen sind in Troy gelungen. Je nachdem wo man sich auf der Welt befindet, unterscheiden sich die Landschaften sehr voneinander und laden zum Erkunden ein.

Einheiten und Helden

Natürlich unterscheiden sich nicht nur die Aufgaben der Starthelden voneinander, sondern auch die zur Verfügung stehenden Truppen. Bereits im Auswahlbildschirm nimmt uns das Spiel an die Hand und verrät uns, was für Truppen und Spielweisen zum jeweiligen Charakter gehören. Während der Archäer Agamemnon über sehr ausgeglichene Streitkräfte verfügt, führt Odysseus vor allem schnelle Truppen an, mit denen man vorsichtig und sehr taktisch agieren muss. Die meisten Helden verfügen auch nicht per se über eine Kavallerie, da die Pferde zur Bronzezeit hauptsächlich zum Ziehen von Streitwagen genutzt wurden, die für die meisten Helden erst recht spät im Spiel freischaltbar sind.

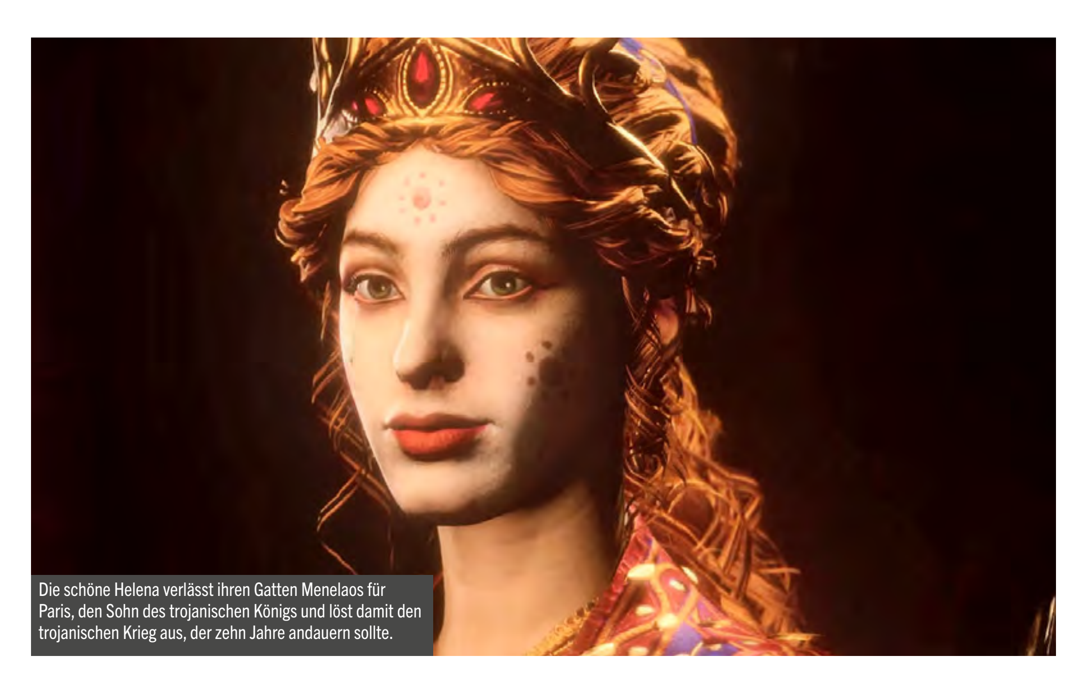
Besonders in schweren Szenarien und Gefechten müssen wir taktisch gut planen und Schlachten auch mal wiederholen: Die


Wer sich auf Zentauren, Minotauren und derlei sagenumwobene Kreaturen freut, wird enttäuscht. Troy versucht die Wahrheit hinter dem Mythos abzubilden und setzt auf Sondereinheiten.

intelligente KI versucht, uns stets einzukreisen und unsere Truppen auseinanderzureißen. Die Folge sind sehr chaotisch wirkende Schlachtfelder, mit weit auseinandergezogenen Truppen. Das klassische Schere-Stein-Papier-Prinzip wirkt natürlich dennoch, wenn auch abgeschwächt. Die über weite Strecken und in vielen Kampagnen fehlende Kavallerie wird ersetzt durch eine große Vielfalt an Infanterie, die mit mehr Geschick gelenkt werden will als Reiter, die von hinten auf ihre Gegner einstürmen.

Reicht eine Armee von maximal 20 Einheiten nicht mehr aus oder kämpfen wir an mehreren Fronten gleichzeitig, muss natürlich eine neue Armee her. Bei der Rekrutierung eines neuen Helden, der als General jedem Kampftrupp vorstehen muss, entscheiden wir zwischen Bogenschütze, Verteidiger, Kriegsheer und Kämpfer. Zudem haben die Helden jeweils eine Persönlichkeit, die bestimmt, wie deren Motivation steigt oder sinkt. Davon abhängig sind sowohl Moralboni und -strafen der Begleitarmee, sowie die Zuverlässigkeit und Treue des Generals.

Außerdem gibt die Persönlichkeit eines Helden vor, in welche Richtung er sich spezialisiert bzw. spezialisieren lässt. So kann er entweder sich selbst oder die umgebenden Einheiten stärken. Die überaus mächtigen Männer können ganze Massen an Streitkräften bezwingen und erscheinen extra groß auf dem Schlachtfeld. Zweikämpfe mit den gegnerischen Helden mit besonderer Inszenierung gibt es aber nicht. Treffen in der Schlacht Helden aufeinander, kann man sich deren Animationen natürlich genauso anschauen wie die der anderen Einheiten auch, das ist aber kaum der Rede wert.


Die schöne Helena verlässt ihren Gatten Menelaos für Paris, den Sohn des trojanischen Königs und löst damit den trojanischen Krieg aus, der zehn Jahre andauern sollte.

Erfolgreiche Schlachten und Belagerungen bringen den teilnehmenden Helden Bonuseffekte. Manchmal werden wir für Missionen mit Ausrüstungsgegenständen belohnt, die wir unter unseren Heerführern verteilen können. Theoretisch kann ein Held fest in einer Garnison stationiert werden und für dauerhafte positive Effekte innerhalb einer Provinz sorgen, allerdings sind des Heroen Unterhaltskosten zu diesem Zweck nicht ganz unerheblich.

Handel und Diplomati

Prinzipiell ist jede einzelne Einheit zwar erschwinglich, wer in A Total War Saga: Troy aber angemessen Krieg führen will, sollte vorsorglich für genügend Nahrungsquellen sorgen. Hiermit werden alle Truppen und Helden ständig versorgt. Zu den weiteren Spielressourcen gehören Holz, Stein, Bronze und Gold. Jedes dieser Güter kann durch königliche Erlasse gewonnen, oder in entsprechenden Siedlungen abgebaut werden. Stein und Holz ist vor allem für den Stadtausbau bestimmt, Bronze für schwerere Truppen und Gold für Elitekämpfer. Auch die Rituale an die Götter verbrauchen Ressourcen und so muss man intelligent haushalten. Wer seinen Einfluss ausweiten will und dafür Rekruten aushebt, soll-

Die spielbaren Helden sind unsterblich. Fallen sie im Kampf, werden sie verwundet und erholen sich nach einiger Zeit wieder. Auf dem Schlachtfeld können sie Scharen an Streitkräften in Schach halten und den entscheidenden Vorteil bringen.



Jeglicher Handel erfolgt über das Diplomatiesystem. So können wir auch Waren eintauschen, um bestimmte Forderungen durchzubringen.

te darauf achten, möglichst erst die Stellungen einzunehmen, in welchen auch Nahrung angebaut werden kann, bevor seine Armeen Hunger leiden. Alternativ funktioniert es natürlich auch, in feindlichen Gebieten zu plündern oder zu handeln.

Das Handelssystem ist in gängiger Total-War-Manier an das Diplomatiesystem angebunden und funktioniert entweder als einmaliger Tausch oder Tauschabkommen, welche über mehrere Runden hinweg bestehen. Die eingesetzten Güter können in der Regel nicht eins-zu-eins gehandelt werden, Gold beispielsweise ist wesentlich mehr wert als Nahrung. Wer es schafft, Gold in Massen anzuhäufen, kann selbst zu Anfang, wenn die Ressource noch keinen Nutzen hat, großen Gewinn daraus ziehen, sie gegen große Mengen an alternativen Gütern zu handeln. Der jeweilige Wechselkurs ist zudem abhängig davon, ob es einer Fraktion an der Ware mangelt oder sie diese im Überfluss besitzt.

Natürlich geht das Diplomatiesystem über den Handelsverkehr hinaus und beinhaltet neben verschiedenen Abkommen auch die Möglichkeit, Forderungen zu stellen. Nichtangriffspakte und militärische Bündnisse gehören ebenso an den Verhandlungstisch, wie die Forderung nach der Auflösung eines Pakts mit einer fremden Fraktion. Wer solche Ansprüche geltend machen will, sollte mit seinem Gesprächspartner nicht nur gut gestellt sein und eine Menge Ressourcen in der Tasche haben, sondern auch erhebliche Macht mit sich bringen – ein stets starkes Argumentationsmittel. Schließlich existieren auch Forderungen, die einzig und allein mit Macht und Stärke durchsetzbar sind. Wer eine andere Fraktion zum Vasall machen will oder seiner Konföderation einverleiben, kann entweder ein Ultimatum stellen, das in den meisten Fällen wohl zum Krieg führt, oder direkt den Krieg erklären.

Wer nicht gerade Agamemnon spielt, sollte allerdings gänzlich auf die Option verzichten, sich andere Völker zu Vasallen zu machen. Denn es ist eine ihm exklusive Spielmechanik, Abgaben zu verlangen und einen Nutzen aus untergebenen Fraktionen zu ziehen. Andere Kampagnenhelden würden durch diese Mechanik nur die Möglichkeit verlieren, ohne Vertrauensverlust die entsprechende Region einzunehmen und bekommen nichts als Dank. Hier hat Creative Assembly Mechaniken begrenzt, die zum Beispiel in Three Kingdoms gängig waren.

Ein genereller Rückschritt ist A Total War Saga: Troy aber nicht. Die verschiedenen Mechaniken, die man lernen und Homerischen Siege, die es zu erringen gilt, laden zu etlichen Stunden des Taktierens ein. Die Animationen und die Atmosphäre des Spiels sind ebenfalls gelungen und die Geschichte hinter dem Trojanischen Krieg ist spannend. Wer sich das Spiel nicht schon in den ersten 24 Stunden nach Release kostenlos geholt hat, wird als Fan der griechischen Mythologie oder Echtzeit-Strategie auch für den Vollpreis gut unterhalten. Auch soll bis Ende des Jahres noch einen Multiplayer-Modus hinzugefügt werden. Ein guter und wichtiger Schritt, denn die kompetitiven Schlachten gehören immerhin zu den beliebteren Features der Total-War-Reihe. ❑

MEINE MEINUNG

Antonia Dreßler

„Tolles RTS, inklusive Abstecher in die griechische Mythologie."

Zwar steht Total War für historisch genaue Settings, dennoch hat man mit Troy ein mythisches Experiment gewagt. Während man sich bei Three Kingdoms zwischen Fantasie und Realismus entscheiden konnte und Warhammer komplett auf ein Fantasy-Setting setzte, versucht der neueste Teil der Reihe, einen Spagat hinzubekommen. Zwischen mythischen Kreaturen, die nur dem Namen nach Fabelwesen sind und im Spiel als normale Einheiten daherkommen, und Göttern, die einen echten Einfluss haben, bleiben sowohl Fantasy-Fans als auch History-Geeks auf der Strecke. Die gemischten Gefühle treffen auf einige rückwärtsgewandte Schritte, was die Spielmechaniken angeht, die überzeugenden Kampagnen werten das Spiel dafür aber deutlich auf. Für Liebhaber der griechischen Mythologie ist Troy definitiv ein Muss und auch für Einsteiger ist der Titel dank gut umgesetzter Tutorials geeignet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele verschiedene Kampagnen
- ➕ Interessantes Setting
- ➕ Komplexes Heldensystem
- ➕ Ressourcen-Management funktioniert gut
- ➕ Strategisch herausfordernde Echtzeitkämpfe
- ➖ Vasallensystem auf einen Charakter begrenzt
- ➖ Rückschritte in der Spielmechanik
- ➖ (Noch) fehlender Multiplayer





Ohne die Gunst der Götter, wird man in Troy nicht weit kommen. Zu ihren Ehren opfern wir Nahrung, Gold und alles, was wir sonst noch entbehren können.

PC Games HIT-AWARD 9/10

Iron Harvest

Genre: Strategie
Entwickler: KING Art
Hersteller: Deep Silver
Termin: 01. September 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 16 Jahren

Von: Judith Carl & Philipp Sattler

Die deutsche Echtzeitstrategie-Hoffnung Iron Harvest ist seit dem 01. September auf dem Markt. Wir nehmen das RTS aus dem Hause King Art unter die Lupe.

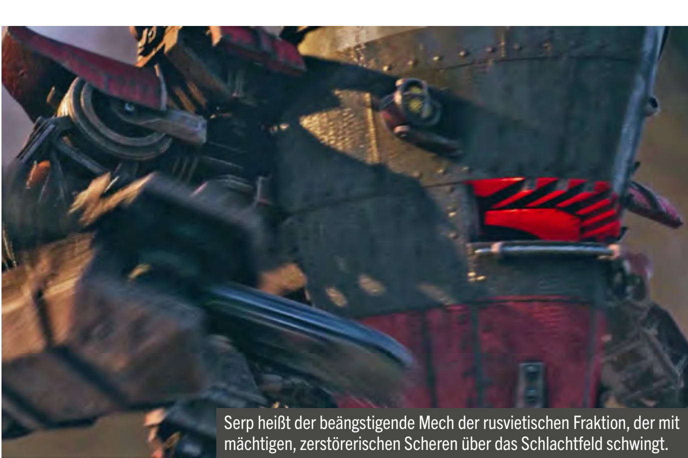
King Art Games aus Bremen hat sich mit Iron Harvest der Mammutaufgabe angenommen, das totgeglaubte Genre der Echtzeitstrategie wiederzubeleben. Gleichzeitig wählen die Macher auch noch ein sehr ungewöhnliches Dieselpunk-Setting. So bezeichnet man die Darstellung futuristischer Diesel-Kampfmaschinen innerhalb einer Retrowelt. Das Ergebnis ist ein umfassendes RTS mit einer erzähllastigen Kampagne, aufregenden Einzelmissionen und einem Mehrspielermodus für gemeinsame Gefechte. Ob der Mix aus bekannten Spielmechaniken und neuartigem Setting aufgeht und Veteranen sowie Einsteiger befriedigen wird? Das haben wir uns in diesem ausführlichen Test genauer angesehen und zeigen euch, was ihr in der düsteren Welt von Iron Harvest erwarten könnt.

Was wäre wenn …

… der Erste Weltkrieg mit mächtigen, metallenen Maschinen bestritten worden wäre? Wie hätte unsere Welt ausgesehen? 1920+ ist ein alternatives Universum im Europa der frühen 20er, das auf Bildern von Jakub Różalski basiert. Auf dieses Setting setzt auch Iron Harvest. Es verbindet das reale Europa nach dem 1. Weltkrieg mit fiktiver Technologie. Die größten Feldzüge sind vorbei und doch ist die Erde noch immer von Blut und Auseinandersetzungen überzogen. In dieser Situation versuchen die drei Lager Polania, Rusviet und Saxony, sich zu behaupten, und tragen ihre Konflikte in brutalen Kämpfen aus. Ihre Geheimwaffe: riesige Dieselpunk-Mechs, die als mächtige, metallene Kolosse die Schlachtfelder verheeren. Die Welt von 1920+ thematisiert dadurch die moderne Kriegstechnologie nach der Industrialisierung in futuristischem Gewand und zeigt die Grausamkeiten eines Kampfes, in dem es nicht mehr Mann gegen Mann geht, sondern völlig anonym ganze Massen vernichtet werden.

Die Ästhetik von Iron Harvest basiert auf Artworks des polnischen Künstlers Jakub Rozalski, dessen Dieselpunk-Welt sich bereits in Brettspielen wie Scythe wiederfand. Nun wurde das Setting von 1920+ in Iron Harvest auf den Computerbildschirm gebannt. Und das sehr tiefgründig und eindringlich mit pompöser Musik und me-


Die wichtigen Charaktere sind in den Zwischensequenzen deutlich feiner dargestellt. Der Detailgrad der Grafik schwankt bei den Nebenfiguren leider ziemlich und ist insgesamt eher durchschnittlich.


Serp heißt der beängstigende Mech der rusvietischen Fraktion, der mit mächtigen, zerstörerischen Scheren über das Schlachtfeld schwingt.

lancholischen Bildern. So waren Rozalskis Zeichnungen nicht nur die Grundlage für die Gestaltung des RTS, sondern fließen in Form von atmosphärischen Aquarellbildern direkt ins Spiel ein.

Die Zwischensequenzen des Spiels sind hingegen in einer 3D-Grafik dargestellt, die zwar detaillierter sein könnte – gerade Nebenfiguren sind in Gestik und Mimik oft etwas schwammig –, das Geschehen aber trotzdem gut in Szene setzt. Dank des düsteren Weltenbaus von Iron Harvest ist man manchmal auch ganz froh, dass die Cut-Scenes nicht hundertprozentig realistisch gestaltet sind, dadurch kann man zumindest ein gewisses Maß an Distanz zum tragischen Geschehen aufbauen. Der Fokus liegt somit mehr auf der Entwicklung der Figuren als auf voyeuristischer Gewaltdarstellung.

Während das Figurendesign ein wenig hinter aktuellen Titeln zurücksteht, ist das Konzept und die Darstellung der Diesel-Mechs wirklich imposant. Zum Beispiel beim Anblick der rusvietischen Maschine Serp, die mit ihren riesigen Sicheln besonders einprägsam und beängstigend aussieht, läuft es einem schon mal eiskalt den Rücken runter. Auch beim Gameplay selbst warten die Maschinen auf dem Schlachtfeld mit vielen Details auf. Allgemein sind die Spielwelten von Iron Harvest mit ihren Bäumen, Häusern und Schrotteilen ziemlich filigran ausgearbeitet und fallen immer wieder mit Kleinigkeiten auf, die die Karten lebendiger gestalten.

Untermalt sind die drastischen Kriegsbilder und melancholischen Landschaften von einem epochalen Soundtrack, der nicht nur bei Herausforderungen oder im Mehrspieler-Modus, sondern besonders in der Kampagne die Welt perfekt ins Szene setzt. Mit dem letzten Feinschliff ist zum Release nun auch eine sehr gute, deutsche Synchronisation hinzugekommen – King Art ist ja auch ein deutsches Studio. Dass die Figuren im Englischen stets mit einem Akzent passend zu ihrer jeweiligen Herkunft sprechen, ist ein schönes Detail, das in der deutschen Vertonung leider weggelassen wurde.

Macht sie nieder!

Doch wie funktioniert eigentlich das Spielprinzip? Bei Iron Harvest handelt es sich um eine klassische Echtzeitstrategie. Per Mausklick kommandieren wir militärische Einheiten auf einer isometrischen Karte und führen sie so zum Sieg über die gegnerischen Truppen. Das können wir in verschiedenen Spielmodi tun. Neben einer ausgiebigen Kampagne, einem Multiplayer-Modus und drei festen Herausforderungs-Maps gibt es den Gefechts-Modus, in dem wir gegen den Computer um verschiedene Spielziele kämpfen.

Die Map ist um uns herum stets in einen Fog of War gehüllt. Wir können also nur die Gebiete sehen, die wir gerade mit unseren Soldaten auskundschaften. Man muss man also vorsichtig vortasten, wenn man nicht nach der nächsten Häuserecke vor einem riesigen Kampfkoloss stehen will. Je nach Mission oder Spielmodus müssen wir verschiedene Ziele erreichen, um zu gewinnen. Einmal ist es die Eroberung einer Fahne, ein andermal das Sammeln verschiedener Ressourcen oder im Zweifelsfall die komplette Vernichtung des Gegnerischen Truppe – dieses Spielziel ist eigentlich immer sinnvoll.

Jede Fraktion im Spiel besitzt fast dieselbe Infanterie: Es gibt immer eine Grundeinheit, zu der sich dann noch Grenadiere, Kanoniere, MG-Schützen und Flammenwerfer gesellen. Hinzu kommen die beiden Hilfseinheiten: Ärzte und Ingenieure. Erstere päppeln unsere verletzten Truppen wieder auf, mit Letzteren können wir eine kleine Basis errichten. Spannend ist dabei, dass Soldaten auch Waffen aufheben können, die von den Gegnern fallengelassen wurden. So kann eine einfache Grundeinheit schnell zu Grenadieren umgerüstet werden, wenn gerade Bedarf an Krach und Explosionen besteht. Ein weiterer hilfreicher Kniff sind Waffensysteme wie Mörser oder schwere MGs. Die sind zwar nützlich gegen feindliche Maschinen, müssen aber erst mühsam ausgerichtet werden. Ansonsten besitzt jede Fraktion zudem eine Exo-Skelett-Einheit, eine Mischung aus Mech und Soldat. Diese sind je nach Fraktion allerdings recht unterschiedlich. Selbstverständlich dürfen in jedem Heer auch die mörderischen Metallkolosse nicht fehlen, die auf dem Schlachtfeld zwischen Sieg oder Niederlage entscheiden können. Die Mechs und Exo-Skelette der einzelnen Fraktionen beleuchten wir jedoch später genauer.

Ein Grundkonzept von Iron Harvest ist es, dem Spieler genug Zeit für Taktik, Planung und Aufbau zu geben – um dann meist trotzdem überrannt zu werden. Denn einfach sind die meisten Missionen nicht. Das Spielprinzip richtet sich also weniger an Leute, die schnelle Action suchen, sondern an Vollblutstrategen. Menschen eben, die auch bis vier Uhr nachts geduldig mit den Kumpels vor einer Partie Risiko sitzen, bis endlich mal jemand gewonnen hat. Rennt man einfach nur wild auf den Gegner zu, wird man niedergemäht, bevor man gucken kann. Nimmt man sich allerdings Zeit zum Vorbereiten, steigen die Chancen. Ein Sieg ist aber nie sicher – jede Mission in Iron Harvest ist eine eigene kleine Herausforderung.

Kein Gebäude ist sicher

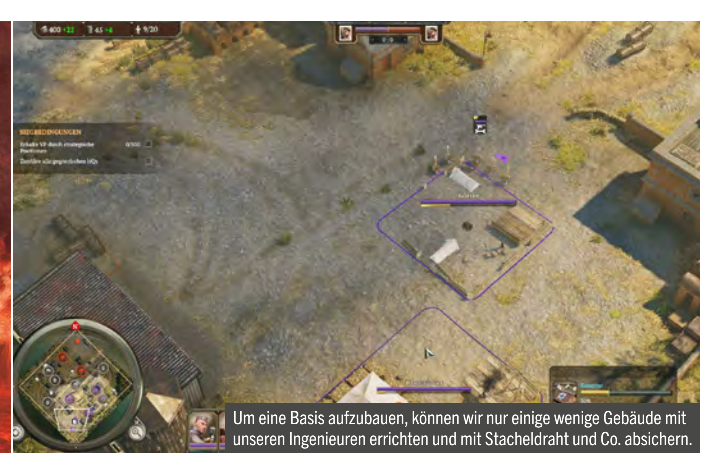
Unsere Infrastruktur in der Schlacht besteht aus einem Hauptquartier, um einfache Soldaten auszubilden, einer Baracke für komplexere Einheiten und einer Werkstatt zum Bau von Mechs. Unsere Basis können wir dann noch mit Stacheldraht oder Minen gegen Feinde absichern. Mehr Gebäude gibt es nicht und das kann man als Kritik-, aber auch als Pluspunkt ansehen: Mithilfe der geringen Infrastruktur kann man sich, statt stundenlang Bauplaner zu spielen, ganz aufs Schlachtfeld konzentrieren. Ein paar Gebäude mehr hätten aber sicher auch nicht geschadet.

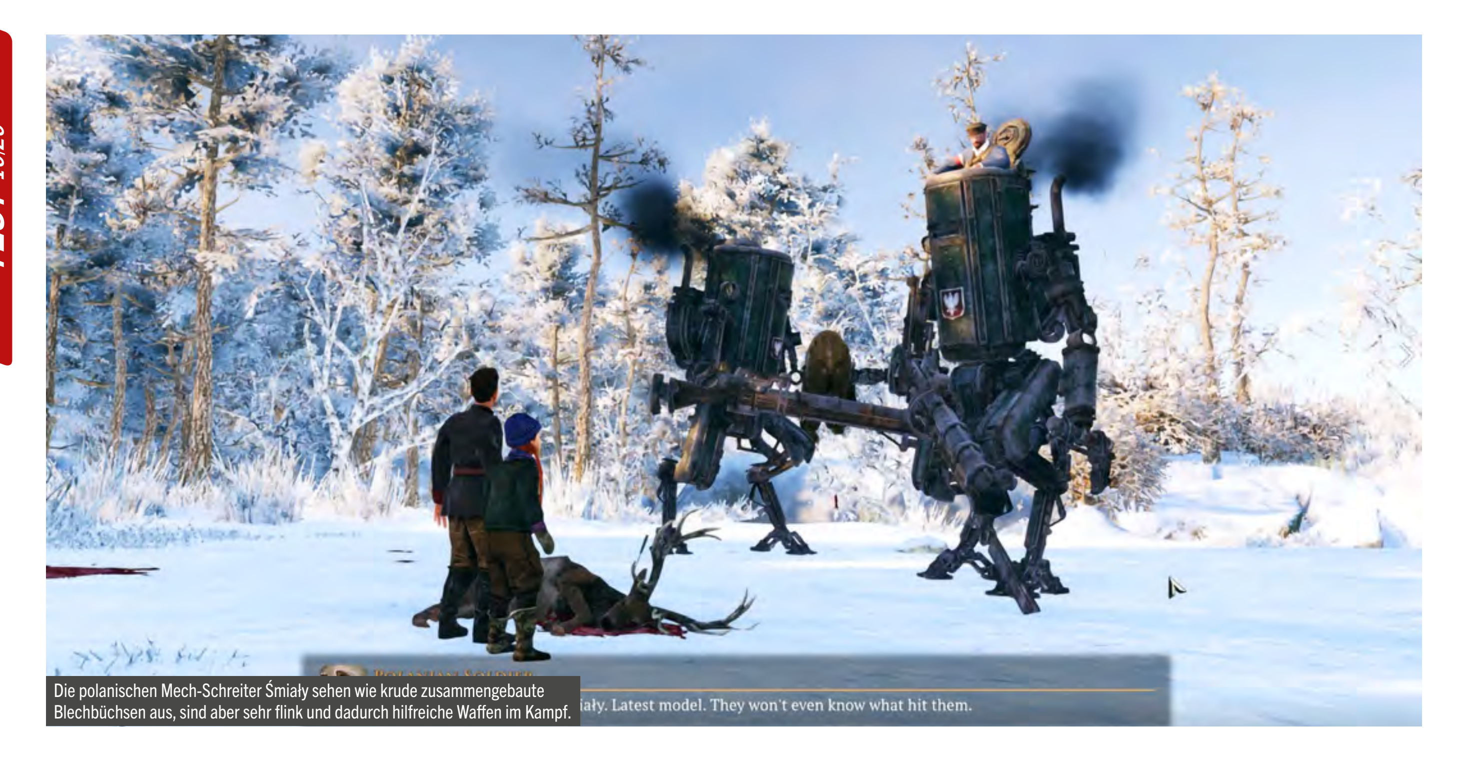
Besonders wichtig für den Spielverlauf sind Ressourcen wie Eisen und Öl, um überhaupt Gebäude errichten oder Einheiten ausbil-



Im Gefechts-Modus kämpfen wir auf verschiedenen Karten gegen den Computer – um Siegpunkte oder andere Spielziele, die wir selbst festlegen können.


Das Spiel ist gespickt mit Werken des Künstlers Jakub Różalski. Dieses düstere Artwork zeigt die Flammenwerfer-Einheit der sächsischen Kompanie.


Um eine Basis aufzubauen, können wir nur einige wenige Gebäude mit unseren Ingenieuren errichten und mit Stacheldraht und Co. absichern.



Die polanischen Mech-Schreiter Śmiały sehen wie krude zusammengebaute Blechbüchsen aus, sind aber sehr flink und dadurch hilfreiche Waffen im Kampf.

den zu können. Dazu müssen wir entweder Pumpen oder Minen auf dem Feld einnehmen oder diese auf ein Vorkommen des Rohstoffs bauen. Sobald das erfolgt ist, generieren diese Standorte von selbst die wertvollen Rohstoffe. Je mehr wir davon haben, desto besser. Natürlich müssen wir die Quellen unserer Ressourcen auch verteidigen. Denn der Gegner kann diese nicht nur einnehmen, sondern auch zerstören. Das gilt aber natürlich auch andersherum.

Das Spiel erinnert also an eine neue, moderne Umsetzung von Genre-Klassikern wie Company of Heroes. Dessen Schlachtszenarien sind ebenfalls sehr realistisch gehalten und konzentrieren sich mit wenig Basenbau ganz auf Strategie und Taktik. Von solchen Titeln hat Iron Harvest einiges gelernt und sich gute Elemente herausgepickt. Wie bei vielen RTS-Games üblich, können wir die Infrastruktur zu unserem Vorteil nutzen. Häuser auf der Map lassen sich betreten und schützen Einheiten vor Treffern. Außerdem können sich unsere Soldaten hinter Hindernissen vor Gegnern verbergen. Grüne und gelbe Punkte markieren uns, an welcher Stelle wir eine vollständige oder eine halbe Deckung finden. Dieses System ist nicht so ausgefeilt, wie bei manchen anderen Klassikern des Genres, macht die Kämpfe aber deutlich spannender. Wenn der Gegner beispielsweise in einem schlecht angreifbaren Graben sitzt, müssen wir gegebenenfalls unsere Strategie ändern. Etwas transparenter hätte das Deckungssystem aber dennoch sein können, da man zum Beispiel oft nicht genau weiß, ob die Einheiten an einem Punkt nun geschützt sind oder nicht.

Ein besonders cooles Gimmick ist, dass einfach alles auf der Karte zerstörbar ist, um zum Beispiel den gegnerischen Einheiten einfach die Deckung wegzuschießen. Schwere Mechs können durch Häuser walzen wie durch Pappmaché und hinterlassen nur noch Trümmer und Staub. Das befriedigt zum einen die primitive Lust auf Zerstörung und kann zum anderen dem Gegner die Strategie verhageln. Realistisch ist dabei, dass sich die Zerstörungswut unserer Mechs oft schwer kontrollieren lässt. Teilweise rennen sie auch durch Häuser, die man eigentlich besetzen wollte – dann hat man Pech gehabt und muss umplanen.

Von riesigen Blechdosen und wandelnden Panzern

Aber worin liegen nun die Besonderheiten der einzelnen Fraktionen? Zum einen gibt es Unterschiede bezüglich ihrer Grundeinheit. Bei Polania sind das Schützen mit simplen Jagdgewehren, bei Rusviet besitzen sie Schrotflinten und bei Saxony Maschinenpistolen. Generell wirken die polanischen Truppen leider immer etwas unterlegen gegenüber den anderen. Das trägt zwar zum Weltenbau bei, da es sich um das ärmste Volk handelt, ist in Sachen Ausgewogenheit aber etwas schade.

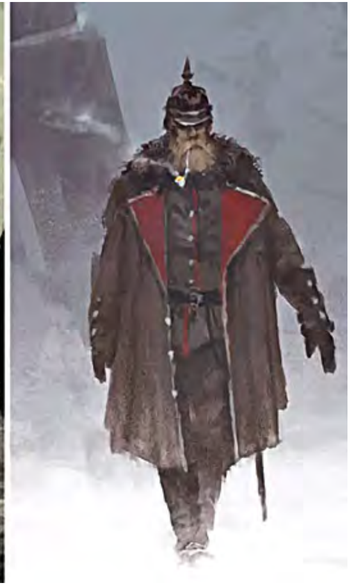
Besonders prägend für die polanischen Einheiten sind die Mech-Schreiter Smialy, große, bemannte Metallbüchsen auf zwei Beinen, die an eine krude Variante der AT-STs aus Star Wars erinnern. Sie sehen in ihrer Gestaltung zwar bizarr aus, sind allerdings recht flink und praktisch im Kampf. Allzu viel Schaden halten die Schreiter jedoch nicht aus.

Neben ihren schweren Serp-Mechs besitzen die Rusviets zudem eine mächtige Exo-Skelett-Einheit. Die Groza springen nämlich mit Jet-Packs in den Nahkampf und können so schnell große Distanzen auf dem Schlachtfeld überwinden. Mit ihrem leichten Mech Nakovalnya können die rusvietischen Armeen zudem verheerende Kanonensalven ins Schlachtgetümmel schießen.


Mit dem rusvietischen Mech Nakovalnya können unsere Gegner mit mächtigen Raketensalven eindecken – und die haben eine ordentliche Reichweite.


Die einfache, junge Frau Ana Kos wird durch die Schrecken des Krieges mit Rusviet zur unfreiwilligen Heldin und Rebellenführerin ihres unterdrückten Volkes Polania.





Ana Kos, Olga Romanova und Gunter von Duisburg sind die drei ungleichen Hauptcharaktere der Kampagne, jeweils aus einer der drei Fraktionen. Alle drei besitzen tierische Begleiter.

Die Saxony-Kompanie besitzt mit der Exo-Skelett-Einheit Eisenhans ebenfalls eine sehr imposante Option auf dem Schlachtfeld, die allerdings anders vorgeht als die Groza der Rusviets: Sie bewegt sich schwerfällig und schießt eher auf weite Distanz mit großen Kanonen. Bei den Mechs gibt es ebenfalls leichte Maschinen gegen Infanterie, wie zum Beispiel Grimbart, oder riesige Artillerie-Panzer wie den Kaiser, das schwerste Gefährt von Saxony.

Das Gleichgewicht zwischen den einzelnen Fraktionen ist zwar einigermaßen ausgewogen, die rusvietischen Truppen wirken auf den ersten Blick allerdings etwas mächtiger als die übrigen Heere. Das ist zwar spürbar, fällt aber nicht so sehr ins Gewicht, dass es einem den Spaß verderben würde.

Für den Kaiser, Zaren oder für das nackte Überleben

Das absolute Hightlight von Iron Harvest ist allerdings der Kampagnen-Modus, der zu jeder der drei Fraktionen jeweils eine Geschichte zum Leben erweckt. Jede davon besitzt andere Hauptfiguren, die wir nicht nur in Zwischensequenzen kennenlernen, sondern auch als steuerbare Einheiten mit besonderen Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld einsetzen dürfen. Die vielseitigen Missionen der Kampagnen reichen von Verteidigungsaufgaben bis hin zu geheimen Stealth-Aktionen.

In der Polania-Kampagne begleiten wir Ana Kos, ein einfaches Mädchen vom Land, das sich im Krieg gezwungenermaßen zur Kämpferin entwickelt. In der Schlacht handelt es sich bei Ana um eine Schützen-Infanterieeinheit, die immer ihren Bärenbegleiter Woitek an der Seite hat. Ihn müssen wir, wie alle tierischen Begleiter im Spiel, nicht selbst steuern: Er beschützt unsere Ana ganz von alleine. Wenn wir unbedingt wollen, können wir den Bären allerdings gezielt auf bestimmte Gegner hetzen. Die Polania-Kampagne besitzt eine ausgesprochen emotionale, tiefgründige Erzählung über ein Einzelschicksal, kombiniert mit spannenden Missionszielen, bei der einem die Hauptfigur und ihr Werdegang richtig an Herz wachsen.

Eine weitere weibliche Heldin lernen wir in der Rusviet-Kampagne kennen: Olga Romanova, eine rusvietische Spionin, begleitet von ihrem Tiger Changa. Als Handlangerin des Zaren versucht sie, die zunehmend aufkeimende Unzufriedenheit im Land einzudämmen und den Glanz ihres Reiches zu bewahren. Im Gegensatz zu Ana Kos ist sie streng ausgebildet, kalkuliert und unbarmherzig. Sie ist eine Stealth-Einheit, die mit katzenhafter Heimlichkeit, Schusswaffe und Klinge in den Kampf zieht. Extrem cool, aber vielleicht auch ein wenig zu cool und klischeehaft. Eine gefühlvolle, mutige Ana Kos wirkt charakterlich vielseitiger und weniger stereotyp.

Gunter von Duisburg ist ein gealterter Veteran des saxonischen Imperiums, der stets seine zwei Wölfe namens Tag und Nacht im Schlepptau hat. In seiner Kampagne erleben wir ein extrem instabiles Kaiserreich in seinen letzten Tagen und einen aufkeimenden Konflikt zwischen Gunter und dem ungestümen Prinz Wilhelm von Saxony. Diese letzte Kampagne ist dadurch die politischste der drei und dreht sich vor allem um Intrigen und Kalkül. Dadurch ist sie weniger gefühlvoll, trotzdem aber ausgesprochen spannend. Außerdem begegnet man nach und nach immer wieder interessanten Nebenfiguren, zum Beispiel der frechen Ingenieurin Frieda Ruete. Im Kampf tritt Gunter entweder als Infanterieeinheit zusammen mit seinen Wölfen auf oder in Form seines persönlichen Mechs Brunhilde: ein riesiger Kampfkoloss, sehr langsam, aber dafür absolut tödlich.

Die drei Kampagnen können nur der Reihe nach gespielt werden. Das ist auch sinnvoll, denn zum einen steigt der Schwierigkeitsgrad, zum anderen sind die Geschichten der einzelnen Fraktionen nicht ganz voneinander zu trennen. Viel mehr wird man überrascht sein, die eine oder andere Figur in anderem Zusammenhang wiederzutreffen. Neben den drei Hauptfiguren gibt es auch noch eine Hand voll anderer spielbarer Heldencharaktere mit besonderen Fähigkeiten. Wir wollen euch die Handlung der Kampagne an dieser Stelle aber nicht zu sehr spoilern.

Besonders besticht das Spiel durch sein einzigartiges Setting und seine dicht erzählte Kampagnen-Story zwischen Einzelschicksalen und Massenvernichtung. Das Kampfsystem ist zwar schnell zu erlernen, die Kämpfe erfordern aber dennoch Knobelei und gute Planung. Taktisch schöpft Iron Harvest allerdings noch nicht alles aus, was der Dieselkanister hergibt. Die Fraktionen sind sich etwas zu ähnlich und die Einheiten dürften gern mehr Fähigkeiten mitbringen, um die Schlachten strategischer lenken zu können. Ebenso gibt es bisher nur wenige Missionen gegen den Computer – da sollte noch nachgereicht werden. Dank des beeindruckenden Weltenbaus, des kreativen Designs und der interessanten Charaktere ist Iron Harvest aber auch so nach Jahren mal wieder ein extrem cooles und einprägsames RTS. ❑

MEINE MEINUNG

Judith Carl



„Iron Harvest ist Gänsehaut pur – ein tolles Spiel!“

Als Story-Fan wäre die fantastisch erzählte Kampagne für mich eigentlich 10 von 10 Punkten wert, denn die Geschichten sind nicht nur extrem intensiv und dicht erzählt, die einzelnen Hauptfiguren mit ihren Spezialfertigkeiten lockern die vielseitigen Kampagnenmissionen zudem auf. Das Setting und der Weltenbau in Iron Harvest sind tiefgründig und perfekt von der imposanten Musik untermalt – absolutes Gänsehautfeeling. Auch die Kämpfe haben mir großen Spaß gemacht, man braucht allerdings etwas Geduld dafür. Das Spiel ist nicht actionreich, sondern Matches können sich eine ganze Weile ziehen, bis man letztlich meist doch verliert. Vielleicht habe ich mich auch blöd angestellt, aber Iron Harvest ist wirklich nicht einfach. Das Spiel gibt einem jede Menge Zeit zum Aufbauen und Planen, allzu viele Möglichkeiten hat man dabei allerdings nicht: kaum Gebäude, wenig Einheiten, wenig markante Unterschiede zwischen den Fraktionen. Hier schöpft Iron Harvest sein Potential nicht ganz aus. Weitere Inhalte sollen allerdings stetig hinzukommen. Die großartige Gestaltung, die knackig-schweren Kämpfe, die tiefgründigen Geschichten haben mich aber trotzdem absolut beeindruckt und ganz und gar in die Welt von 1920+ hineingesogen. Endlich mal wieder ein gutes RTS – dieses Mammutprojekt ist King Art außerordentlich gut geglückt!

PRO UND CONTRA

- ➕ Einzigartiges Setting
- ➕ Tiefgründige Dieselpunkwelt
- ➕ Tolle Aquarell-Artworks
- ➕ Viel Taktik, wenig Hektik
- ➕ Zerstörbare Umgebung
- ➕ Großartig erzählte Kampagnen
- ➕ Taktisch interessante Hauptfiguren
- ➕ Soundtrack mit Gänsehautgarantie
- ➕ Tolles Voiceacting
- ➖ Etwas wenig Taktikmöglichkeiten
- ➖ Deckungssystem nicht ganz ausgereift
- ➖ Optik eher durchschnittlich
- ➖ Bisher wenig Missionen gegen die KI
- ➖ So gut wie kein Basenbau



Genre: Rollenspiel
Entwickler: Kaiko/Big Huge Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 08. September 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 18 Jahren

Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning

Von: Matthias Dammes

Der Mix aus Rollenspiel, Loot-Hatz und dynamischen Action-Kämpfen, machte schon vor acht Jahren Spaß und heute auch noch.

Die Fantasy-Welt von Amalur wurde Anfang der 2010er-Jahre geschaffen, um daraus eine große und sich über verschiedenste Spiele erstreckende neue Marke zu etablieren. Die Entwickler von Big Huge Games und Publisher Electronic Arts hatten sich dazu seinerzeit auch prominente Leute wie Fantasy-Autor R. A. Salvatore, Morrowind- und Oblivion-Lead-Designer Ken Rolston und Comiczeichner-Ikone Todd McFarlane ins Boot geholt, um die großen Ambitionen der Neuschöpfung zu unterstreichen. Als im Frühjahr 2012 Kingdoms of Amalur: Reckoning erschien, sollte dies nur der Auftakt sein. Ein Nachfolger war bereits in Planung und auch an einem Online-Rollenspiel im gleichen Universum wurde bereits gearbeitet.

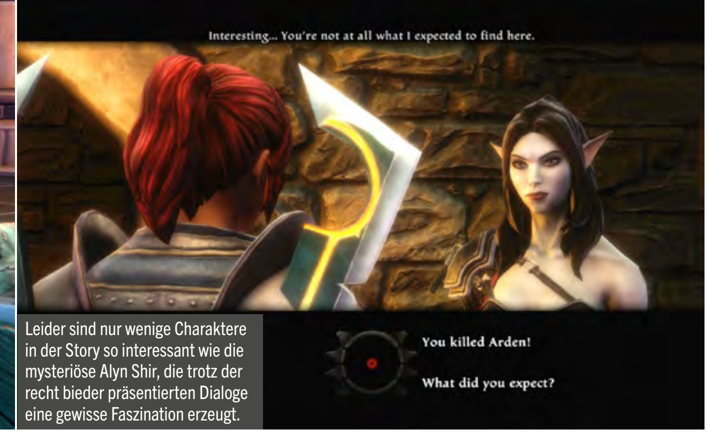
Aus all diesen hochtrabenden Plänen wurde aber nichts. Trotz seiner unbestrittenen guten Qualität blieb der wirtschaftliche Erfolg aus. Die Entwickler veröffentlichten noch zwei DLCs für das Rollenspiel, bevor bei Big Huge Games die Lichter ausgingen. Nachdem der Verkauf der Markenrechte aus der Konkursmasse des Studios mehrmals scheiterte, blieb die Zukunft von Amalur lange ungewiss. Im Sommer 2018 übernahm dann THQ Nordic die Rechte. Zwei Jahre später veröffentlicht der Publisher nun eine Remaster-Fassung des Rollenspiels und verhilft der Welt von Amalur somit zu einer zweiten Chance.

Held ohne Schicksal

In Kingdoms of Amalur schlüpft ihr in die Rolle eines Protagonisten, der gerade erst gestorben ist. Die Experimente eines erfindungsreichen Gnoms verhelfen euch jedoch zu einem zweiten Leben. Das Besondere dabei: ihr habt kein Schicksal mehr, was in der Welt von Amalur ein großes Problem ist. Hier folgt nämlich alles und jeder dem großen Kreislauf der Vorhersehung. Jemand der sein Schicksal selbst in die Hand nehmen kann, stellt die vorhandene Ordnung also gehörig auf den Kopf. So interessant wie diese Anfangsprämisse auch ist, so sehr verfällt der Rest der Handlung leider in typische Fantasy-Klischees.

Ein böser Widersacher will die ganze Welt und alle Völker unterjochen. Der schicksalslose Held (ihr) ist der der einzige, der ihn aufhalten kann. Diese Story kommt zudem auch nur schleppend in Fahrt. Lei-


Der Startpunkt des Abenteuers ist definitiv ausgefallen. Der Held liegt als Leiche auf dem Karren von ein paar redseligen Gnomen.



Leider sind nur wenige Charaktere in der Story so interessant wie die mysteriöse Alyn Shir, die trotz der recht bieder präsentierten Dialoge eine gewisse Faszination erzeugt.

der verspielten die Entwickler auch Potential, aus der Rolle des Helden als Figur ohne Schicksal mehr zu machen. Diese Ausgangslage hätte sich schließlich prima für wichtige Entscheidungen mit entsprechenden Konsequenzen für Charaktere und Welt geeignet. Aber eventuelle Dialogentscheidungen haben keinerlei Auswirkungen und resultieren nur in leicht veränderten Gesprächen.

Auch RPGs können Action

Die Stärken des Titels, die es dennoch zu einem guten Rollenspiel machen, liegen dafür in anderen Bereichen. Allen voran die motivierenden Spielmechaniken. Kingdoms of Amalur verwebt auf interessante Weise eine riesige offene Spielwelt mit einer motivierenden Item-Spirale, einem actionreichen Kampfsystem und einer trotzdem rollenspieltechnisch recht tiefgründigen Charakterentwicklung. Das Ergebnis ist, dass das Spiel trotz seiner Mängel bei Story und Präsentation vor allem Spaß macht. Es motiviert unheimlich, immer weiter zu spielen, Quests zu erledigen, Geheimnisse zu entdecken, den eigenen Charakter immer weiter auszubauen.

Die Kampfsysteme in Rollenspielen können bisweilen schon mal statisch und sperrig wirken. Nicht so in Amalur, wo wir per Rolle ausweichen, mit einem Schild blocken sowie parieren, und unsere Angriffe zu schick animierten Kombo-Attacken verbinden. Hierbei kommt es nicht nur auf die Charakterwerte des Helden an, sondern auch auf den Skill des Spielers. Timing spielt eine wichtige Rolle, da die Gegner sonst jede Gelegenheit nutzen, den Spieler in die Defensive zu drängen. Die Art der ausführbaren Kombos wird dabei nicht unerheblich von der ausgerüsteten Waffe bestimmt. Hinzu kommen Fähigkeiten und Zauber, die sich über drei Skillbäume freischalten lassen. Der Kampf fühlt sich daher sehr dynamisch und befriedigend an.

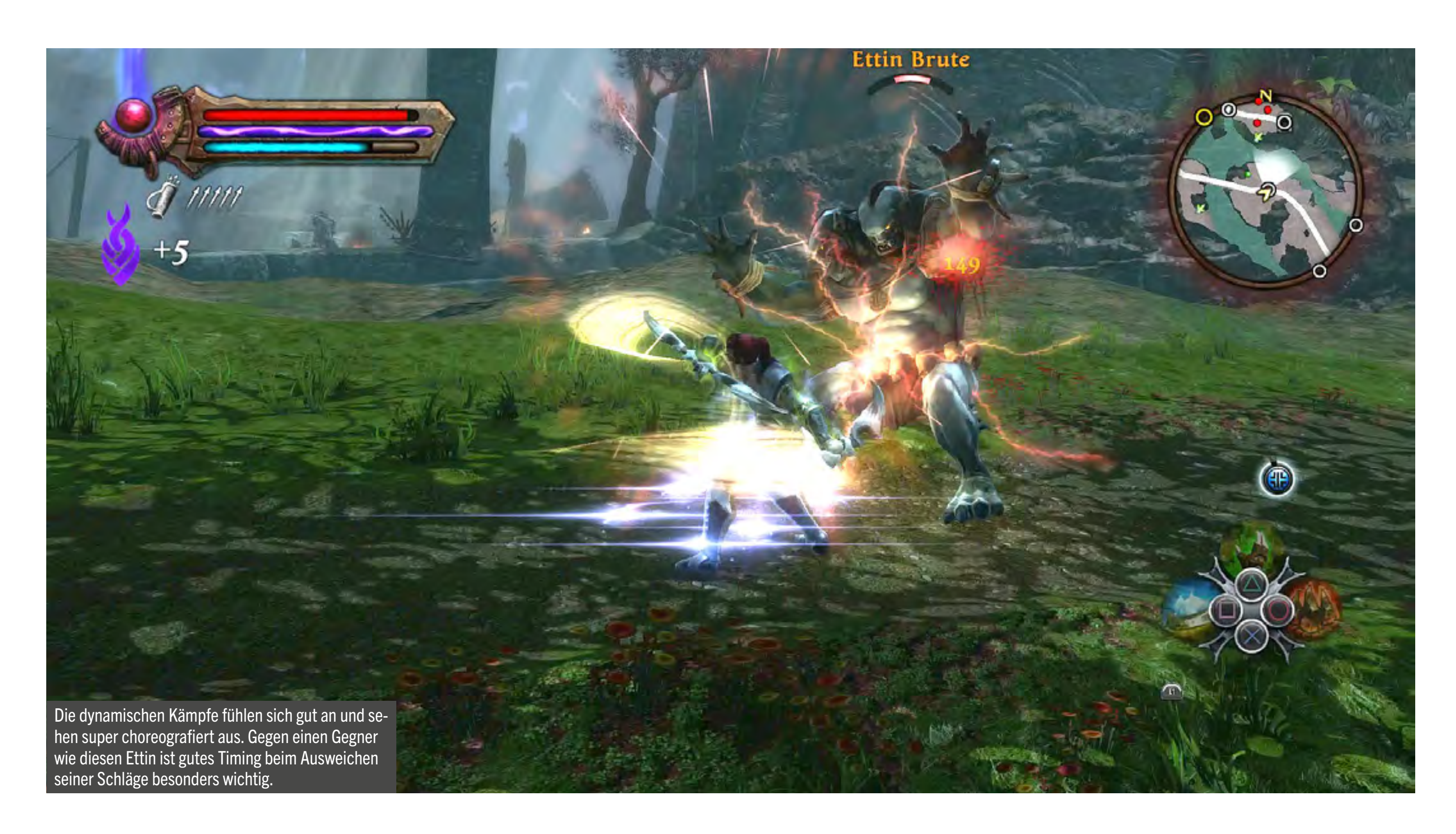
Neben unterschiedlichsten Waffen kommen auch diverse magische Fähigkeiten zum Einsatz.

Schön ist in diesem Zusammenhang auch, dass es keine traditionellen Klassen gibt. Zwar folgen die drei Talentbäume Macht, Finesse und Magie dem klassischen Fantasy-Muster von Krieger, Schurke und Magier, wir können aber völlig frei wählen, was wir wann wo wie skillen wollen. Auch die Wahl der Rüstungsart oder Waffe wird nicht durch irgendwelche Skillungen beschränkt. Wir stellen uns unsere Ausrüstung auf Basis der Werte zusammen, die wir bevorzugen und wählen eine Waffe, die unserem Kampfstil entspricht. Gegen einen kleinen Obolus können wir unsere Skillung auch jederzeit zurücksetzen lassen und mit neuen Builds experimentieren.

Nur das Nötigste

So weit, so unverändert. Doch wie verhält es sich nun mit dem Remaster? Ist den Machern von THQ Nordic gelungen, das Spiel angemessen ins Jahr 2020 zu bringen? Die Antwort darauf fällt eher zweischneidig aus. Aus technischer Sicht darf man definitiv nicht zu viel erwarten, um nicht enttäuscht zu werden. Klar handelt es sich hier nicht um ein aufwendiges Remake wie die Neuauflage von Final Fantasy 7 oder Mafia. Man sieht dem Spiel sein Alter von inzwischen acht Jahren also auch im Remaster durchaus noch an.

Die Auflösungen wurden erhöht und auch einige Texturen wirken schärfer als noch im Original, aber insgesamt wird man das Gefühl



Die dynamischen Kämpfe fühlen sich gut an und sehen super choreografiert aus. Gegen einen Gegner wie diesen Ettin ist gutes Timing beim Ausweichen seiner Schläge besonders wichtig.


Grafisch sind schon deutliche Unterschiede erkennbar, auch wenn das Remake sicherlich kein Technik-Highlight ist. Dafür überzeugt auch heute noch der zeitlose Comic-Stil. (links PS3, rechts Remaster auf PS4)

nicht los, dass hier auch mehr drin gewesen wäre. Zugegebenermaßen funktioniert die optische Darstellung der Welt von Amalur dank seines leicht comichaften Stils auch heute noch wunderbar, ein paar mehr Details oder aufpolierte Objekte zum Beispiel bei der Vegetation hätten aber sicher nicht geschadet. Auch nicht schön ist, dass sich mit dem Remaster neue Grafikglitches eingeschlichen haben, die es im Original nicht gab. So fehlen auf einigen verschlossenen Truhen einfach mal die Deckel, einige Behälter haben ein völlig verzerrtes 3D-Modell und Charaktere drehen gerne mal ihren Kopf um 180 Grad, ohne den Körper mitzubewegen.

Unverständlich ist auch, dass trotz der nur dezent überarbeiteten Optik die häufig auftretenden Ladezeiten zu lang sind – auf den Konsolen ist dies noch viel präsenter. Bei jedem Betreten oder Verlassen eines Gebäudes, eines Dungeons oder der Schnellreise zwischen 10 und 30 Sekunden zu warten, reißt unnötig aus dem Spielgeschehen. Das Remaster wäre doch die perfekte Gelegenheit gewesen, dem Spiel hier mal ein wenig Optimierung zukommen zu lassen. Unsere Testversion wurde zudem auch recht häufig von Abstürzen geplagt. Allerdings erschien kurz vor der Veröffentlichung noch ein Patch, der viele der Absturzursachen behoben zu haben scheint. Zumindest ist uns seitdem kein Absturz mehr aufgefallen.

Länger Herausfordernd

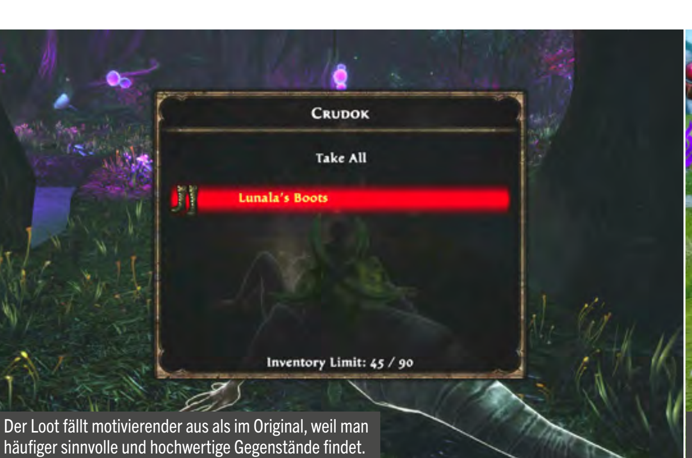
Deutlich bessere Arbeit haben die Entwickler allerdings bei einigen wohltuenden Änderungen am Level- und Lootsystem des Rollenspiels geleistet. Hierzu müssen wir kurz ausholen und das Levelsystem des Originals erklären. Dort besaß jedes Spielgebiet ein festgelegtes Minimal- und Maximal-Level für die Stufe von Gegnern. Sobald der Spieler ein Gebiet das erste Mal betreten hat, wurde dieses Gebiet dauerhaft innerhalb dieser Grenzwerte auf das Level des Spielers festgelegt. Ein Gebiet, das mit Level 5 gespeichert wurde, hatte also immer Level-5-Gegner, auch wenn man später zum Beispiel mit Stufe 10 wieder dahin zurückkehrte. Das führte dazu, dass man sehr schnell in vielen Gebieten des Spiels völlig übermächtig wurde.

Diese Funktionsweise wurde für das Remaster entfernt. Stattdessen wird jetzt jedes Gebiet neu berechnet, sobald man es wieder betritt. Dabei gibt es aber weiterhin für die Gebiete individuelle Min/Max-Grenzwerte. Diese hängen jetzt allerdings auch vom Schwierigkeitsgrad ab. Auf Schwer sind Bereiche dadurch länger herausfordernd als auf der leichten Stufe. Durch diese Änderungen konnten wir im Test erfreut feststellen, dass wir längst nicht mehr so schnell überlevelt waren, wie das noch im Original der Fall war. Die Gebiete unseres aktuellen Questfortschritts entsprachen immer sehr gut unserem aktuellen Levelstand. Wenn wir mit Stufe 20 in die Anfangsgebiete zurückkehren, sind wir aber natürlich trotzdem spürbar mächtiger, was auch so gewollt ist. Zusätzlich wurde auch ein neuer sehr schwerer Schwierigkeitsgrad eingeführt.

Positiv sind uns auch Änderungen am Lootsystem in diesem Zusammenhang aufgefallen. So wird der Loot von Behältern jetzt immer erst während des Öffnens auf Basis des Spielerlevels erzeugt und der Spieler bekommt häufiger Gegenstände die zu seiner Skillung passen. Bei Waffen hatten wir zwar hier und da mal ein paar Durststrecken, aber Rüstungen dropten angenehm oft passend zu unserer Spielweise. Es kommt auch häufiger vor, dass man mal qualitativ hochwertigere Gegenstände findet. Das sorgt für mehr Freude an der Verbesserung der eigenen Ausrüstung und motiviert uns noch mehr, auf die Suche nach dem nächsten guten Item zu gehen.

Licht und Schatten

Unterm Strich ist das Remaster von Kingdoms of Amalur also eine



Der Loot fällt motivierender aus als im Original, weil man häufiger sinnvolle und hochwertige Gegenstände findet.



Die Farbe des Namens von Gegnern sagt etwas zu ihrer Stufe im Verhältnis zu unserer aus. Mit Orange sind sie leicht höher und damit eine angenehme Herausforderung.



Im Original waren so ein paar Riesenratten recht schnell keine Gefahr mehr. Das neue Levelsystem sorgt dafür, dass wir auch von den Nagern noch eine Weile länger herausgefordert werden.

Mischung aus sinnvollen Anpassungen am ohnehin sehr guten Gameplay und verschenktem Potential auf der technischen Seite. Man hätte zum Beispiel auch über ein paar Verbesserungen für die Menüs nachdenken können, die besonders für PC-Spieler schon damals kein zufriedenstellendes Benutzererlebnis darstellten. Auf der anderen Seite haben wir erfreut festgestellt, dass die Entwickler ein neues Kameramenü in den Optionen eingeführt haben. Darin lässt sich die Position und das Verhalten der Kamera jetzt schön individuell einstellen, nachdem diese im Original stets zu nah am Charakter war und sich gelegentlich eigenartig verhielt.



Drei Skillpunkte gibt es für jeden Stufenaufstieg, die wir frei auf die drei sehr unterschiedlichen Fähigkeitenbäume verteilen können.

Unsere Kritikpunkte am Remaster sollen aber nicht den Umstand schmälern, dass es sich noch immer um ein tolles Spiel handelt, das es schafft den Spieler in einen wunderbaren Spielfluss zu ziehen. Der riesige Umfang, der durch die enthaltenen beiden DLCs noch einmal größer ausfällt als im ohnehin schon großen Hauptspiel, sorgt für viele Stunden an Spielspaß.

Wer das Original seinerzeit verpasst hat und nicht so viel Wert auf optischen Hochglanz legt, kann dem Spiel also durchaus eine Chance geben. Für Liebhaber des Originals, die noch einmal in die Welt von Amalur abtauchen möchten, kann sich das Remaster dann lohnen, wenn man von den alten auf die aktuellen Konsolen umsteigen möchte. Auf dem PC ist die Sinnhaftigkeit zum Remaster zu greifen, wenn man das Original besitzt, aufgrund der noch geringeren technischen Unterschiede zumindest fraglich. Immerhin bekommen Besitzer des Originals auf Steam in den ersten zwei Monaten nach Release einen Rabatt von 50 Prozent auf den Kauf der Neuauflage, dessen Normalpreis ansonsten bei rund 40 Euro liegt. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Trotz Ecken und Kanten immer noch ein tolles Spiel. “

Ich bin großer Fan von Kingdoms of Amalur. Daher tut es mir schon irgendwo weh, hier im Test negativ über das Spiel schreiben zu müssen. Denn eigentlich wünsche ich mir nichts mehr, als dass mehr Leute als damals dieses tolle Rollenspiel genießen. Klar hatte es schon damals seine Makel und gewann mit seiner stereotypischen Story und langweiligen Inszenierung auch keinen Blumentopf. Aber es war und ist spielerisch ein erfrischendes und packendes Erlebnis, das mich in seinen Bann zieht. Leider sind die technischen Anpassungen längst nicht so deutlich ausgefallen, wie ich mir das gewünscht hätte. Hier wurde definitiv Potential verschenkt. Die Neuerungen bei Level- und Lootsystem sind dagegen super. Auch die neuen Kameraoptionen sind ein Segen. Diesen Drang zur Verbesserung des Spielerlebnisses hätte ich mir halt gerne an noch mehr Stellen im Spiel gewünscht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Actionreiches Kampfsystem
- ➕ Vielfältige Charakterentwicklung
- ➕ Riesiger Umfang
- ➕ Nützliches Craftingsystem
- ➕ Motivierender Loot
- ➕ Atmosphärische Spielwelt
- ➕ Sinnvoll geändertes Levelsystem
- ➕ Neuer Schwierigkeitsgrad
- ➕ Kameraoptionen für mehr Komfort
- ➖ Story mit Klischees und wenig Höhepunkten
- ➖ Verschenktes Potential des Schicksalslosen Helden
- ➖ Unkomfortable Menüführung, besonders mit Maus/Tastatur
- ➖ Grafische Verbesserungen auf Sparflamme
- ➖ Häufige und teils lange Ladezeiten





Was wir nicht looten, können wir uns auch über das umfangreiche Craftingsystem beschaffen. Hier experimentieren wir zum Beispiel mit Pflanzen auf der Suche nach neuen Trankrezepten.


Die neuen Kameraoptionen erlauben es endlich, die Kamera nach eigenen Wünschen einzustellen. Sogar solch weit herausgezoomte Ansichten sind möglich.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Slightly Mad Studios
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 28. August 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 0 Jahren

Project Cars 3

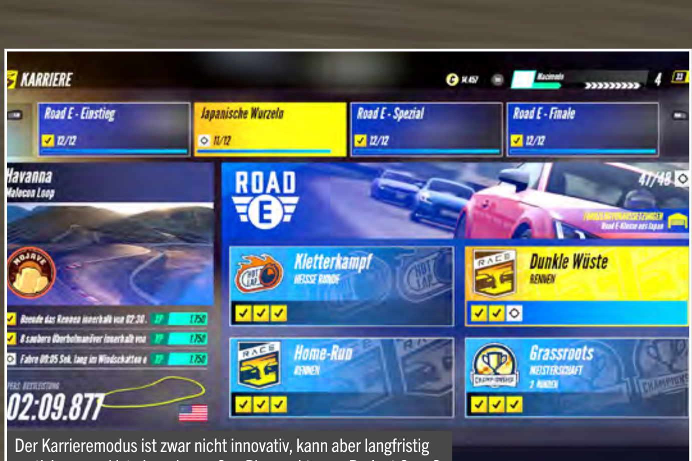
Von: Maci Naeem Cheema

Project Cars 3 ist offiziell auf der Rennstrecke angekommen und möchte sich fortan mit Giganten wie Need for Speed oder Forza Horizon messen. Oder stimmt das etwa gar nicht?!

Es ist soweit: Die Diskussionen rund um die Neuausrichtung des beliebten Racing-Underdogs Project Cars könnten ad acta gelegt werden. Das Veröffentlichungsdatum haben wir hinter uns gelassen und Project Cars 3 ist weltweit verfügbar. Doch viele Fragezeichen sorgen auch weiterhin für hitzigen Austausch innerhalb der Racing-Community. Wie sehr wird sich Project Cars 3 noch an seine Stamm-Spielerschaft richten? Und ist das Spielgefühl jetzt wirklich so viel besser und action-lastiger auf dem Asphalt, nachdem man die kontroverse Entscheidung öffentlich machte, dass man auf Boxenstopps, Reifenverschleiß und Spritverbrauch verzichten würde? Wir haben uns ausführlich mit Project Cars 3 auseinandergesetzt und verraten euch in unserem Test, an wen sich der Racer genau richtet, wo die Stärken liegen und in welchen Bereichen Slightly Mad es richtig vergeigt hat.

Karriere um jeden Preis?

Zwar gehört Slightly Mad Studios, die britische Rennspielschmiede hinter Project Cars, nicht zu den ganz großen Spielern im Racing-Genre, die Jungs und Mädels des 2009 gegründeten Studios sind aber auch keine völlig Unbekannten. Das im November 2019 von Codemasters übernommene Team ist neben der Project-Cars-Reihe nämlich ebenfalls bekannt für die sehr beliebte Need-for-Speed-Shift-Serie sowie das desaströse Fast & Furious: Crossroads. Doch das große Aushängeschild ist natürlich Project Cars, ein 2015 entstandener „Community-entwickelter" Racing-Simulator. Fünf Jahre später hat die Reihe in den Augen der Community ein großes Problem: die Entfernung von den eigenen Genre-Wurzeln. Kein Wunder also, dass Fans nur wenig begeistert sind. Mit Project Cars 3 wirkt es fast so, als wolle Slightly Mad die Vergangenheit hinter sich lassen und sich fortan mit den Giganten der Arcade-Racer-Schublade auf dem Asphalt messen. Viel mehr versteht sich Teil drei aber als gewagter Spagat zwischen Arcade- und Sim-Racer – gefährlich. Das pochende Herz ist dabei der komplett neue Karrieremodus, der die alte und neue Spielerschaft glei-



Der Karrieremodus ist zwar nicht innovativ, kann aber langfristig motivieren und ist einer der großen Pluspunkte von Project Cars 3.



Im neuen Modus Breakout ist es unsere Aufgabe, so viele Klötzchen wie möglich umzufahren. Das klingt zwar minimalistisch, funktioniert aber recht gut.


Sim-Anspruch? Von wegen! Das Schadensmodell ist enorm marginal und enttäuschend. Der einzige Einfluss auf unseren Wagen ist optischer Natur.



Die Farben und Muster auf unseren Fahrzeugen können zwar angepasst werden, ein umfangreiches Tuning-System sollte man aber nicht erwarten.

chermaßen überzeugen möchte. Wer jetzt auf große Innovationen hofft, den müssen wir leider enttäuschen. Project Cars 3 präsentiert eine klassische Rennsport-Karriere ohne viel Tamtam. Wir beginnen in der „Road E“-Liga, in der uns schlicht simple Straßenwagen wie ein 1999er Mitsubishi Lancer oder ein 73er BMW 2002 Turbo zur Verfügung stehen. Jede Liga bietet insgesamt 16 Events, diese beinhalten zum Beispiel klassische Rennen, heiße Runden (Schnellste Runden), „Tempomacher“ und „Breakout“. Bei Tempomacher müssen drei saubere Runden gefahren werden, die durchschnittliche Rundenzeit entscheidet über Sieg oder Niederlage. Bei Breakout hingegen liegen auf der Strecke Objekte mit einer gewissen Punktzahl. Unsere Aufgabe ist es, in einem bestimmten Zeitrahmen so viele wie möglich zu zerstören. Möchten wir in eine neue Liga aufsteigen, so müssen wir jedoch nicht um Gedeih und Verderben jedes Rennen gewinnen, was enorm angenehm ist. Vielmehr geht es um kleine Mini-Ziele, die wir innerhalb eines Rennens erfüllen müssen. Diese verlangen zum Beispiel von uns, acht perfekte Kurven zu fahren oder die schnellste Rennrunde zu erzielen.

Haben wir ausreichend solcher Mini-Ziele erfüllt, so öffnen sich uns die Pforten für die nächste Liga. Wer aber Champion der Liga werden möchte, der muss das finale Event, die Meisterschaft, gewinnen. Jenes besteht meist aus zwei oder drei Rennen. Des Weiteren gibt es noch Einladungen und Herausforderungen, die sich meist auf Oldtimer, Formel-Rennwagen oder andere spezielle Karosserien fokussieren. Project Cars 3 bietet tatsächlich viel Abwechslung, präsentiert sich vielschichtig und schafft es durch viele clevere Entscheidungen, über einen langen Zeitraum zu motivieren und anzuspornen.

Erfahrung macht den Meister

Um langfristig ans Lenkrad zu fesseln, spart Project Cars 3 nicht mit Herausforderungen und Erfahrungspunkten. Für jede Lenkradbewegung wird gefühlt lautstark applaudiert. Perfekte Kurven, im Windschatten eines Gegners fahren, saubere Überholmanöver oder Sektoren, Project Cars 3 belohnt stets mit Erfahrungspunkten. Die teilen sich sogar noch auf unterschiedlichste Bereiche auf. Es gibt EP für uns als Fahrer, für den gefahrenen Rennwagen, für die Strecke … man verliert schnell den Überblick. Jedoch hat die Belohnungsflut auch gravierende Vorteile. Für uns spielt nicht nur der Sieg eine Rolle, wir sind auch motiviert, nach Fahrfehlern weiter zu kämpfen. Man gibt nicht einfach auf, sondern kämpft um jeden Platz und jede Sekunde. Besonders das dynamische Wettersystem trägt seinen Teil dazu bei, Rennen spannender zu gestalten und unser Fahrtalent stetig zu

fordern. Fehler passieren und statt sich auf eine Rückspulfunktion zu verlassen, so wie in manch anderen Rennsport-Titeln, bleibt uns nur der eigene Skill.

Ist das noch Racing?!

Negativ ist, dass unsere Fehler wenig Einfluss auf den Zustand unseres Wagens haben. Wer sich auf ein realistisches Schadensmodell freut, der wird enttäuscht. Mit 120 km/h in die Wand zu rasen, bedeutet lediglich Zeitverlust. Wie so viele Entscheidungen wird vermutlich auch diese damit begründet, dass Slightly Mad die Rennen spannender gestalten und für mehr Action auf der Strecke sorgen wollte, der Anspruch eines Racing-Titels, der sich selbst als „Racing-Sim“ bezeichnet, sollte aber ein anderer sein. Erfreulich ist es natürlich für all jene, denen der Einstieg in Racer wie Forza Motorsport, Gran Turismo oder Project Cars zu schwierig war. Auf der einen Seite bietet Project Cars 3 nämlich eine vollkommen überarbeitete Gamepad-Steuerung, die zu den großen Pluspunkten zählt. Das Controller-Feedback ist gelungen und muss sich vor der Konkurrenz nicht verstecken. Einzig den Vorwurf, der Grip des Wagens ist ab und an schwer vorauszusehen, muss sich Project Cars 3 gefallen lassen. Außerdem reagieren die Autos auf speziellen Strecken enorm heftig auf Randsteine. Insgesamt ist das Fahrgefühl einen Schritt weiter weg vom Realismus der Vorgänger. Die Lenkrad-Steuerung ist zwar gut, fühlt sich aber auch leicht schwammig an. Unterstützt werden, wie auch schon beim Vorgänger, so gut wie alle renommierten Lenkrad-Hersteller.

Project Cars 3 gelingt in vielerlei Hinsicht der Spagat zwischen Arcade- und Sim-Racer trotzdem recht gut. Geübte Sim-Racer, aber auch Neulinge im Genre, deren einzige Berührungspunkte bisher Rennspiele wie Need for Speed waren, können sich auf kurz oder lang mit der Arcade-Sim anfreunden. Das liegt an der erhöhten Zugänglichkeit, dem aufpolierten User Interface und den vielen Einstellungen zum Fahrverhalten.



Ein großes neues Feature von Project Cars 3 ist, dass man sich fortan Autos kaufen kann und diese über den Spielzeitraum beibehält. Mit insgesamt 211 Fahrzeugen gibt es eine große Auswahl.

Ein breites Publikum, bitte

Ob Profi oder Anfänger, Project Cars 3 ist es eine Herzenssache, sich mit einer breiten Spielerschaft gutzustellen. Unabdingbar für solch ein Vorhaben sind eine Vielzahl an Möglichkeiten, die Anforderungen an die eigenen Fertigkeiten anzupassen. Im Racing-Genre sind das meist Fahrhilfen, die dabei helfen sollen, selbst den biestigsten Wagen unter Kontrolle zu bringen. Bei den Fahrhilfen sollte dann auch für jeden Spielertyp etwas dabei sein. Wir können uns so zum Beispiel dazu entscheiden, Lenkhilfe, Bremsassistenten, Handling- oder Streckenhilfen ein- oder auszuschalten. Des Weiteren gibt es die Möglichkeit, auf ein Stabilitätsprogramm, ABS (Antiblockiersystem) oder Traktionskontrolle zurückzugreifen. Das Getriebe lässt sich manuell oder automatisch schalten. Außerdem dürfen wir entscheiden, auf welchem Niveau und wie aggressiv die KI fährt. Die ist zwar solide umgesetzt, in anderen Rennspielen haben wir aber schon weitaus realistischere Rivalen auf der Strecke gesehen. Solche Einstellungen sind in der heutigen Zeit im Rennsport-Genre zwar eigentlich üblich, positiv hervorheben möchten wir aber das daraus resultierende gelungene Fahrgefühl von Project Cars 3. Denn, wer sich für die Fahrhilfen entscheidet, der bekommt eine solide Fahrzeugsteuerung im Arcade-Bereich. Für all jene, die ohne Fahrhilfen fahren, bietet Project Cars 3 aber tolles Fahrzeug-Feedback. Wer nicht vorsichtig ist mit dem Gas und der Bremse, der muss mit einem regelmäßigen Ausbruch des Hecks rechnen.

Auch sehr lobenswert ist, wie unterschiedlich sich die vielen Boliden fahren. Wir haben uns zum Beispiel in der „Road D“-Klasse für den 2017er Aston Martin DB11 entschieden, was sich als fataler Fehler herauskristallisierte. Nicht jedes Fahrzeug passt zu jedem Fahrstil! So waren wir dazu gezwungen, uns in der unteren Klasse wieder Geld zu sammeln, um unsere finanzielle Fehlentscheidung auszubügeln. Nachdem wir den britischen Boliden mit 591 PS gegen den Ferrari 288 GTO ausgewechselt haben, lief alles wie am Schnürchen. Der Ferrari ist zwar nett formuliert eine echte Furie und braucht ein ruhiges Händchen, doch mit jedem Renn-Event freundet man sich mehr mit dem Fahrzeug an und nach einer Weile wussten wir genau, wie das 1984er Auto gesteuert werden möchte. Neu in Project Cars 3 ist auch, dass wir nicht mehr Fahrzeuge für Events gestellt bekommen, sondern uns Fahrzeuge kaufen und diese sogar optisch an unsere Vorstellungen anpassen dürfen. Es gibt ebenfalls die Möglichkeit, sich tiefer mit den Karosserien auseinanderzusetzen und mithilfe der Tuning-Funktion das Auto perfide an

Project Cars 3 besitzt ein dynamisches Wettersystem und die Möglichkeit, auf jeder Strecke die Tageszeit an die eigenen Wünsche anzupassen.



Grafisch ist Project Cars 3 eine herbe Enttäuschung, egal ob Fahrzeugdetails, Strecken oder Wettereffekte. Zusätzlich gibt es immer wieder starke Grafikfehler und Framerate-Einbrüche – vor allem auf den Konsolen.

den eigenen Stil anzupassen. Beim Fuhrpark hat Slightly Mad nicht gespart, mit 211 Wägen ist es sogar der bisher größte der Reihe.

Viel Futter für Rennsport-Fans

Ein wichtiges Aushängeschild für Project Cars 3 ist der große Fuhrpark: Ob Indycar, Formel E-Wagen, Supertruck, Touring- oder GT-Wägen sowie Straßenfahrzeuge vieler renommierter Hersteller, Project Cars lässt kaum Wünsche offen. Unter den großen Marken finden sich natürlich die typischen Vertreter wie Mercedes-Benz, BMW, Ferrari, Porsche, Lotus oder Lamborghini. Chevrolet, seit Project Cars 2 ein wichtiger Partner, bringt erstmals den Chevrolet Corvette C8.R in ein Mainstream-Rennspiel. Außerhalb der eigens erstellten Events müssen die Wagen aber erst mit den nötigen Credits gekauft werden. Zusätzlich erfordern gewisse Fahrzeuge eine spezielle Fahrer-Stufe, die innerhalb der Karriere erhöht werden kann.

Im Bereich der Modi bleibt Project Cars 3 recht überschaubar. Abseits der eigenen Events und der Karriere gibt es nur noch den Rivalen- sowie Multiplayer-Modus. „Rivals" ist ein asynchroner Mehrspielermodus mit eigenem Ranglisten- und Belohnungssystem. Ein tägliches, ein wöchentliches und ein monatliches Event stehen je zur Verfügung. Diese konzentrieren sich auf spezielle Rennklassen. Beweisen wir unser Können, so haben wir die Chance in den Rängen Gold, Silber und Bronze abzuschneiden. Je nachdem, wie erfolgreich wir abschneiden, fällt unsere Belohnung aus.

Der Online-Modus hingegen bietet eigentlich alles, was das Herz begehrt, enttäuscht aber in technischer Hinsicht. Zur Verfügung stehen „Schnelles Spiel", „Geplantes Event" und „Eigene Lobby". Schnelle Multiplayer-Spiele funktionieren zwar ganz gut, das geplante Event hat aber mehrfach für Kopfschmerzen gesorgt. Alle 20 Minuten findet ein neues Event statt, welches sich auf eine Strecke und Rennklasse fokussiert und meist zwischen 12-20 Runden bietet. Unser erster Versuch endete damit, dass sich das Spiel nach dem Qualifying und vor dem Rennen einfach geschlossen hat. Ärgerlich! Der zweite Versuch endete ebenfalls im Hauptmenü unserer Konsole. Beim dritten Event hat zwar alles geklappt, wir waren aber auch der einzige Fahrer, der teilnahm. Solch Probleme sind zwar zum Start eines neuen Titels nicht unüblich, wir hoffen aber, dass Slightly Mad da schnell an den richtigen Schrauben dreht.

Bei den Strecken hingegen können sich Fans auf insgesamt 51 Kurse freuen, die in 121 verschiedene Layouts unterteilt werden. Darunter finden sich natürlich legendäre Strecken wie der Nürburgring, Silverstone, Brands Hatch oder Imola, das Team von Slightly Mad hat sich aber auch für Fantasy-Strecken entschieden. Zum Glück! Die frischen den Rennalltag nämlich ebenfalls nett auf. Die Toskana, Shanghai oder Havanna glänzen mit spannenden und spaßigen Streckenlayouts. Da kommen wir aber auch schon zum größten Kritikpunkt von Project Cars 3, den man nur schwer übersehen kann.

Ein grafisches Trauerspiel

Grafisch hinkt Project Cars 3 meilenweit hinter der Konkurrenz und selbst – in mancher Hinsicht – hinter dem Vorgänger aus dem Jahr 2017 her. Eine harte Aussage, anders kann man es aber nur schwer formulieren. Manche Fahrzeuge und Strecken sehen zwar gut aus, die meiste Zeit erinnert Project Cars 3 aber mehr an einen Mobile-Titel als an ein waschechtes AAA-Racing-Game aus dem Jahre 2020. Wir haben zuerst auf der normalen Xbox One und PS4 getestet, doch selbst auf einem hochwertigen PC verwandelt sich das Äußere des Arcade-Sim-Racers nicht wie durch magisches Schnipsen in eine Pracht. Oftmals erinnern die Fahrzeuge aufgrund ihrer geringen Details – eigentlich eine Stärke der Reihe – mehr an Plastik als an realistische Karossieren. Das Wettersystem ist zwar am PC ansehnlich, auf den Konsolen aber ebenfalls optisch altbacken. Hinzu kommen noch Grafikfehler, die einem immer wieder aus der Rennaction reißen. Abstriche bei der Physik und beim Fahrgefühl wären in Ordnung, würde man dafür in anderen Bereichen klare Sprünge präsentieren können. Das scheint aber leider nur bedingt der Fall zu sein.

Zu viel, zu schnell, zu wirr

Project Cars 3 ist keinesfalls ein schlechtes Rennspiel. Es kann langfristig ans Lenkrad fesseln, präsentiert einen spannenden Spagat zwischen Arcade- und Sim-Racer und versucht sich recht erfolgreich in neuen Bereichen. Wir hätten uns aber gewünscht, Slightly Mad wäre mit mehr Bedacht an den Richtungswechsel herangegangen. Mehr Arcade wäre in Ordnung, wenn man dabei nicht die Wurzeln zu sehr aus den Augen verliert. Es wirkt fast so, als hätte Slightly Mad unbedingt eine Neuausrichtung für die Reihe gewollt. Das wäre grundsätzlich in Ordnung, mit Struktur, Bedacht und der benötigten Zeit. Das britische Studio hat sich aber lieber dafür entschieden, das Lenkrad unter Höchstgeschwindigkeit in eine neue Richtung einzuschlagen und gefühllos auf das Bremspedal zu treten. Wer etwas vom Rennsport versteht, der weiß, dass das meist nicht wirklich gut funktioniert. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Ein starker Richtungswechsel unter Vollgas? Meist keine gute Idee."

Ganz ehrlich: Ich hatte richtig viel Spaß mit Project Cars 3. Der Fuhrpark kann langfristig überzeugen und es gibt eine Vielzahl an cleveren Entscheidungen, die über den Titel hinaus im Rennsport-Genre ihre Spuren hinterlassen könnten. Das Fahrgefühl ist zwar nicht ganz auf dem Level der Vorgänger oder anderer Titel im Sim-Genre, aber wer es bisher noch nicht gemerkt hat: Project Cars möchte nicht mehr zur alten (Sim-)Clique gehören. Viel lieber will der Racer von Slightly Mad Studios in die auffällig große Lücke zwischen Sim- und Arcade-Racer vorstoßen. Das ist meines Erachtens auch vollkommen in Ordnung, beim nächsten Titel sollte Slightly Mad aber weniger erzwingen und mehr mit Feingefühl an die Sache herangehen. Dann klappt das vielleicht auch mit der neuen Fahrtrichtung und der Gunst der Racing-Community.

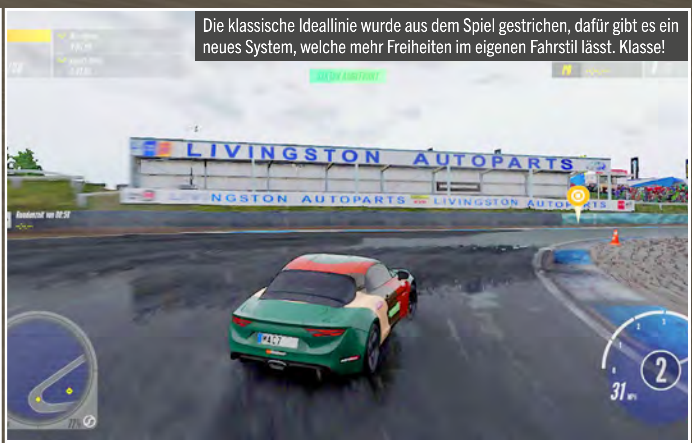
PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierende Karriere
- ➕ Interessantes Motivations-System mit vielen Belohnungen
- ➕ Gelungene Gamepad-Steuerung
- ➕ Interessante neue Modi wie Breakout oder Rivals
- ➕ Nette Präsentation und übersichtliches User Interface
- ➕ Bisher größter Fuhrpark (211 Autos)
- ➕ Schöne Abwechslung bei den Strecken (echte und Fantasy-Kurse)
- ➖ Grafisch in vielerlei Hinsicht äußerst durchwachsen
- ➖ Häufige Grafikfehler
- ➖ Etwas unrealistischeres Fahrgefühl als noch beim Vorgänger
- ➖ Oftmals Probleme im Online-Modus
- ➖ Anpassungen am eigenen Auto nur sehr minimalistisch
- ➖ Keine strategischen Möglichkeiten mehr (Pitstops, Spritverbrauch etc.)
- ➖ Geringes optisches Schadensmodell





Auf dem PC macht Project Cars 3 zwar eine weitaus bessere Figur als auf den Konsolen, grafisch eindrucksvoll präsentiert sich der Racer aber nie.



Die klassische Ideallinie wurde aus dem Spiel gestrichen, dafür gibt es ein neues System, welche mehr Freiheiten im eigenen Fahrstil lässt. Klasse!

Genre: Action
Entwickler: Slightly Mad Studios
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 07. August 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

Fast & Furious: **Crossroads**

„Oh, ein Spiel zum Fast-&-Furious-Franchise! Das ist bestimmt gut." – Niemand, jemals. Und daran wird sich wohl auch nichts ändern, denn Crossroads ist eine richtige Lizenzgurke geworden.

Von: Christian Dörre

Es gibt genau drei Möglichkeiten, wie man zu den Fast-&-Furious-Filmen stehen kann. Entweder man hält sie für auf die Leinwand geworfenen, hirnzersetzenden Proll-Dünnpfiff oder man sieht sie als trashige Hirn-aus-Action-Blockbuster, bei denen man bloß nichts hinterfragen sollte. Oder aber man nimmt das dort Gezeigte für bare Münze und stellt sich selbst vor, als Vin Diesel um die Kurven zu driften und waghalsige Stunts zu vollführen, während man auf einem Burger-King-Parkplatz irgendwo in der Provinz den mächtigen Motor seines tiefergelegten Lupo aufheulen lässt. Ja, an dem Brumm-Brumm-Bumm-Franchise scheiden sich die Geister. Dennoch können wir uns in diesem Test voll und ganz auf eine Rezipienten-Gruppe einlassen, denn Leute, denen das Kleinhirn bereits aus den Ohren läuft, sobald Michelle Rodriguez den ersten pseudo-coolen Spruch ablässt, werden das von den Slightly Mad Studios entwickelte Fast & Furious: Crossroads sowieso meiden wie ein Maurer das Alkoholfreie. Und, machen wir uns nichts vor, das einzige, das die Mitglieder des Parkplatz-Prolo-Clubs lesen, sind irgendwelche Vorladungen. Und das auch nur sehr langsam und sie bewegen die Lippen dabei. Also, liebe Action-Schlock-Fans, dieser Test ist nur für euch. Schnallt euch besser an, denn … Auch ihr werdet von dem Spiel enttäuscht.



Immer wieder kämpft man gegen spezielle Fahrzeuge wie diesen Panzer, aber das spielt sich eben auch immer gleich.


Dom und Letty sind zwar dabei, aber im Grunde sind Vienna und Cam die Hauptdarsteller. Tja, schade nur, dass beide Figuren schlimm geschrieben sind.

Polizeifahrzeuge oder motorisierte böse Buben rammt man mit den Schultertasten weg. Das macht sogar durchaus Spaß. So für zwei Minuten.

Einmal um die Welt

Zunächst mal zu den recht überschaubaren positiven Aspekten des Spiels: Es ist kurz. Nach ungefähr fünf Stunden läuft bereits der Abspann über den Bildschirm und man kann seine Zeit wieder sinnvolleren Dingen widmen wie etwa aus dem Fenster zu schauen oder Hornhaut von der Ferse zu raspeln. Man kann zwar auch einen Online-Modus starten, doch dort fanden wir nie Mitspieler. Innerhalb der kurzen Singleplayer-Spielzeit schickt einen das Spiel nach Barcelona, Marokko, New Orleans und sicherlich noch ein oder zwei weitere Schauplätze, die wir bereits vergessen haben, weil sie eh egal sind. Fans der Reihe dürfen sich zudem auf einige Passagen einstellen, die so in dieser Art auch aus einem der Filme stammen könnten. So rast man beispielsweise einen Abhang hinunter, während hinter einem Felsbrocken herunterkugeln, oder man springt mit einem Luxus-Sportwagen über Schiffe und einen Flugzeugträger, um einen Cyber-McGuffin-Ball zu stehlen, der aus irgendwelchen Gründen wichtig ist. Dabei muss man sich natürlich sowohl gegen die Polizei als auch gegen ebenfalls stark motorisierte Feinde zur Wehr setzen. Das klingt allerdings aufregender als es ist. Ja, manche Missionen versprühen tatsächlich den „Charme“ der Filme und auch die eher gehässige Trash-Fraktion wird bei einigen unfreiwillig komischen Szenen in Gelächter ausbrechen, doch diese Momente sind die Ausnahme. Meistens ist der Titel eher Lame & Boring statt Fast & Furious, da man einfach nur zehn Minuten zum Missionsziel fährt, man sich mit der schlechten KI herumärgert und es sich aufgrund der veralteten Grafik manchmal anfühlt, als habe man die Augen in einen Eimer Rollsplitt gedrückt. Die Action-Passagen laufen zudem fast immer nach dem gleichen Muster ab. Innerhalb eines Zeitlimits muss man einen Truck, einen Bus oder Wasauchimmer stoppen, indem man die Spezialfähigkeiten der verschiedenen Charaktere anwendet. Vienna besitzt beispielsweise eine Harpune, mit der sie Fahrzeugteile abreißen kann, während Letty Raketen verschießt. Währenddessen greifen dann Fiesling-Fahrzeuge oder die Polizei an, sodass man diese mit den Schultertasten des Gamepads wegrammt, um für Ruhe zu sorgen. Anfangs ist das sogar ganz nett, denn die Action ist ziemlich unkompliziert und es ist durchaus befriedigend, andere Autos mit einem wuchtigen Rammmanöver zu zerstören. Allerdings nutzt sich das auch irgendwann ab und im weiteren Spielverlauf stellen sich einem noch mehr Gegner in den Weg, sodass die Übersicht verloren geht.

Diesel-Skandal

Bereits nach kurzer Zeit fragt man sich, warum es Crossroads überhaupt gibt, denn der Titel wertet das Fast-&-Furious-Universum überhaupt nicht auf. Bekannte Charaktere wie Dominic Toretto (Vin Diesel), Letty (Michelle Rodriguez) und Roman Pierce (Tyrese Gibson) sind zwar im Spiel und werden auch von den Darstellern ge-



Die Story des Spiels ist so unfassbar dumm, dass sie beinahe körperliche Schmerzen verursacht. Diese offensichtlich mit Sprengstoff bestückte Weste hielt Roman für eine kugelsichere Weste.



Selbst während der wenigen echten Rennen nervt Cam mit ihren dummen Sprüchen. Auf diesen Charakter hätten wir echt verzichten können.


Würde Crossroads nicht aussehen wie Grütze und damit ziemlich lächerlich wirken, wären zwei oder drei Szenen wirklich ganz nett inszeniert.


Ist das nicht eine Prachtgrafik? Da macht es doch gleich noch mehr Freude, zehn Minuten rumzufahren, ohne dass was passiert. Aufregend!



Die Gegner-KI ist blöd wie zehn Meter Feldweg und fährt gerne schon mal grundlos gegen Hindernisse.

sprochen, doch im Mittelpunkt stehen die neuen Figuren Vienna und Cam, die beide mehr nerven als ein Arbeitskollege, der einem gegenübersitzt und laut schmatzend mit offenem Mund einen Muffin verzehrt (Grüße an Lukas!). Vienna will Rache, weil ihr Freund erst Schulden gemacht hat und dann dafür getötet wurde. Obendrein hat sie eine ganz schlimme Vergangenheit, weil mal irgendwas bei einem illegalen Rennen schiefgegangen ist. Cam ist ihre Klugscheißerfreundin, die unlustige Witze reißt und auf dem Hals das schöne und sehr häufig verwendete deutsche Wort „einfühlung" tätowiert hat. Wir denken mal, dass das irgendwas mit einer Darmspiegelung zu tun hat. Nun, jedenfalls sehen die beiden Figuren, wie Viennas Freund getötet wird und zufällig haben sie irgendwoher Kontakt zu Letty, die dann mit Dominic ankommt und alle kämpfen zusammen gegen die mysteriösen ersten Straßenräuber namens Tadakhul, die eine Verbrechergruppierung unter der Führung von Ormstrid (Peter Stormare) sind, der aus irgendwelchen Gründen mit irgendwas die Welt zerstören will. Die Storys der Filme sind ja schon nicht sonderlich anspruchsvoll, aber die Geschichte von Crossroads wirkt, als ob sie von einem sehr schläfrigen Dreijährigen verfasst wurde. Selbst Fans der Reihe dürften an manchen Stellen ob der im Spiel dargebotenen Dummheit körperliche Schmerzen verspüren. Ein Beispiel, das leichte Story-Spoiler beinhaltet (wer die spannende Geschichte selbst erleben will, überspringt den folgenden Absatz):

Dominic rettet Roman, der zuvor undercover bei den Bösen war, nun aber aufgeflogen ist und entführt wurde. Es stellt sich jedoch heraus, dass die „kugelsichere" Weste, die Ormstrid Roman gegeben hatte, eigentlich eine Sprengstoffweste ist, die aktiviert wurde und nun jeden Moment hochgehen kann. Klar, man baut ja Timer in Sprengstoffwesten ein. Was macht Dominic nun? Natürlich! Er setzt sich neben den ext-

Der Überfall auf einen Flugzeugträger ist zwar atemberaubend blöd, aber auch eine der wenigen Missionen, die tatsächlich ein bisschen Spaß machen.



Unsere KI-Begleiter stellen sich in etwa so geschickt an wie ein Elefant im Porzellanladen.

rem Explosion-gefährdeten Roman ins Auto, um durch die halbe Stadt zu fahren und ihn ins Versteck zu bringen, wo ihm jemand die Weste ausziehen kann. Ist ja logisch. Zudem ist die Weste nun offenbar mit dem Auto verbunden, denn jeder Crash sorgt dafür, dass sich die Zeit auf dem Timer verringert. Im Versteck angekommen, wird Roman dann einfach die Weste ausgezogen (vorher ging das nicht!) und man kann voll und ganz verstehen, wie Roman die Sprengstoffweste für eine kugelsichere Weste halten konnte, schließlich sind vorne dran ja auch nur offensichtlich MEHRERE PÄCKCHEN SPRENGSTOFF BEFESTIGT! ARGH!!! Der Autor des Spiels erlaubte sich entweder einen Spaß und wollte sehen, ob er mit sowas durchkommt, oder er würde selbst in der Til-Schweiger-Drehbuchschule durchfallen.

Galgenhumor

Irgendwie können wir dem Spiel aber trotzdem nicht so richtig böse sein, denn immerhin brachte es uns ein paar Mal richtig zum Lachen. Zum Beispiel als in einer Höhle die Stalagtiten von der Decke fallen, kerzengerade auf dem Boden aufkommen und dann einfach umkippen. Oder bei der Gebirgstour in Marokko, bei der die Entwickler ihre viel zu lang geratene Zeitstreckermission, in der wir einen Berg langsam hochfahren, irgendwie auflockern wollten. Sie entschieden sich also dafür, Felsen aus dem Gebirge auf die Straße fallenzulassen. Nette Idee, aber die Physik im Spiel ist so dermaßen schlecht, dass wir bei den seltsam herumpurzelnden Steinen vor uns her kicherten. Noch besser wurde es nur als wir aus der Schlucht heraus auf eine freie Fläche kamen und es trotzdem – aus heiterem Himmel – weiterhin Felsen regnete. Da schallte dann lautes Lachen durch die Redaktion, in das die herbeieilenden Kollegen miteinstimmten.

Etwas schockierter klang unser Lachen jedoch regelmäßig bei der schwammigen Fahrphysik, die in etwa so nachvollziehbar ist wie das wirre Geschwurbel in der Telegram-Gruppe eines bestimmten veganen Kochs. Wie können Slightly Mad Project Cars entwickeln, aber gleichzeitig auch Crossroads verbrechen? Wenn man die beiden Spiele nebeneinanderstellt ist das ein Unterschied wie Tag und Nacht. Immerhin ist das Spiel nicht so schlimm wie der Totalausfall Fast & Furious: Showdown von vor ein paar Jahren. Trash-Fans, die sich durch die vielen langweiligen Abschnitte quälen, werden immer wieder mit absurden, unfreiwillig komischen oder unfassbar dummen Szenen belohnt, die für Lachanfälle sorgen. Fans der Filme bekommen immerhin Vin Diesel und ganz viel Auto-Action, die an einigen wenigen Stellen sogar halbwegs nett ist und der überdrehten Vorlage gerecht wird. Wer sich hier angesprochen fühlt, kann sich Crossroads durchaus irgendwann mal aus der Grabbelkiste fischen und wird sich nicht allzu doll ärgern. Für alle anderen gilt: Finger weg! Vor allem zum jetzigen Preis, denn insgesamt ist Fast & Furious: Crossroads eine Lizenzgurke, wie man sie heute nur noch selten sieht und die man auch absolut nicht braucht. ❑



Jeder Charakter hat eine Spezialfähigkeit. Cam kann hacken, Letty schießt Raketen und Vienna besitzt eine Harpune.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Mal langweilig, mal lächerlich – selbst für (Trash-)Fans nicht erfüllend."

So schlimm ich die ersten Teile der Filmreihe finde, seit Part 6 steht Fast & Furious für mich für extrem doofen, aber auch irgendwie unterhaltsamen Action-Schlock. Von daher bin ich nicht Nase rümpfend an das Spiel herangegangen. Dennoch war mir schnell klar, dass der Titel eine Lizenzgurke ist. Die Grafik ist mäßig, das Fahrverhalten schwammig und die Dialoge noch schlimmer als in den Filmen. Zudem gibt es viele stinklangweilige Passagen, in denen nichts passiert. Einzig einige unfreiwillig komische Momente konnten mich dazu bewegen, Crossroads durchzuspielen. Der Titel hat unter all den Mängeln einige okaye Ansätze, aber entweder waren die Slightly Mad Studios unfähig, diese richtig umzusetzen oder das Spiel wurde einfach möglichst schnell zusammengeklöppelt. Dadurch ist Crossroads wirklich nur ganz Hartgesonnenen zum Ramschpreis vielleicht gerade noch irgendwie zu empfehlen.

PRO UND CONTRA

- + (Englische) Originalstimmen der bekannten Charaktere
- + Ein paar nette Action-Szenen
- + Mehrere Schauplätze
- + Schnell vorbei
- + Für ein paar Lacher gut
- − Haarsträubend dumme Story voller Logiklöcher
- − Dialoge, bei denen sich die Fußnägel aufrollen
- − Unsympathische neue Charaktere
- − Viele langweilige Abschnitte
- − Schwammiges Fahrverhalten
- − Sehr repetitives Gameplay
- − Altbackene Grütz-Grafik
- − Teils Kameraprobleme
- − Nicht nachvollziehbares Schadensmodell
- − Sehr einfach & Schlechte KI
- − Gummiband aus der Hölle
- − Teils Bugs, die einen zum Neustart der Mission zwingen



Genre: Sportspiel
Entwickler: Vicarious Visions
Hersteller: Activision
Termin: 04. September 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 6 Jahren

Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2

Von: Christian Dörre

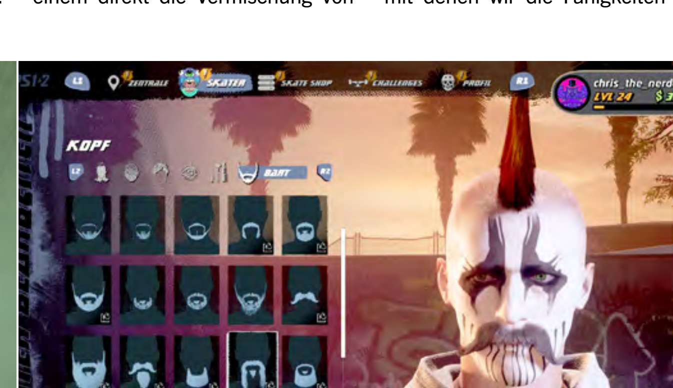
Der Birdman fliegt wieder! Diesmal sogar ohne anschließende Bruchlandung. Das Comeback der Reihe ist endlich gelungen.

Ziemlich genau fünf Jahre ist es nun her, dass das desaströse Tony Hawk's Pro Skater 5 erschien. Der Titel war eine technische Frechheit und ein spielerischer Offenbarungseid. Die Steuerung war ungenau, die Missionsziele schwankten zwischen langweilig und schwachsinnig, und zahlreiche Glitches sorgten dafür, dass Fans der Reihe nicht wussten, ob sie lachen oder weinen sollten. Die Wiederbelebung der einst großen Marke war gescheitert und sowohl die Spieler als auch die Fachpresse waren sich einig, dass das Tony-Hawk-Franchise nach diesem Flop wohl endgültig begraben wird. Doch so kann man sich irren, denn im Mai kündigte Activision ein Remaster der ersten beiden Teile an. Verantwortlich für die Entwicklung sind diesmal Vicarious Visions, die bereits mit der Crash Bandicoot N. Sane Trilogy zeigten, dass sie es verstehen, alte Marken neu aufleben zu lassen. Auch mit THPS 1 + 2 ist dies geglückt. Der Titel vermittelt die gleiche Freude wie die Originale vor 21 und 20 Jahren. Gleichzeitig nahmen die Entwickler jedoch auch einige Anpassungen vor.

Oldschool-Skaten mit Onkel Tony

Schon beim Start des Spiels fällt einem direkt die Vermischung von Altem und Neuem auf. Neben den 13 bereits aus den Originalen bekannten Skatern wie Chad Muska, Bob Burnquist oder eben Tony Hawk stehen stehen auch acht neue echte Skater zur Auswahl. Darunter befinden sich unter anderem Lizzie Armanto, Nyjah Huston und Tony Hawks Sohn Riley. Zudem darf man sich auch eigene Skater erstellen, mit denen man durch die Level skatet. Apropos: Sämtliche Level aus den Originalen sind natürlich auch im Remaster verfügbar. Wir können uns dabei aussuchen, ob wir unsere Sessions im ersten oder zweiten Teil starten. Gesammelte Stat-Punkte, mit denen wir die Fähigkeiten un-

Neben den 13 aus den Originalen bekannten Skatern stehen auch acht THPS-Neulinge zur Auswahl. Darunter: Riley Hawk und Letícia Bufoni.



Wer die Profi-Skater nicht mag, darf sich auch einen eigenen Rollbrettfahrer erstellen.

In den Gebieten gibt es allerhand Möglichkeiten für waghalsige Grinds und sonstige Tricks.

In den Wettbewerben müssen wir nicht die üblichen Aufgaben erfüllen, sondern innerhalb von drei Runs möglichst viele Punkte machen, um eine Medaille abzustauben.

Mit eingesammelten Stat-Punkten verbessern wir die Fähigkeiten unseres Skaters.

seres ausgewählten Skaters verbessern, werden vom einen ins andere Spiel und allgemein Modi-übergreifend übernommen. Stat-Punkte lassen sich jedoch nicht auf andere Skater übertragen, sondern können nur für den Rollbrettfahrer eingesetzt werden, der diese auch eingesammelt hat. In den Skate-Sessions haben wir – genau wie früher – zwei Minuten, um die Buchstaben S-K-A-T-E zu sammeln, bestimmte Gaps zu meistern, Highscores zu knacken, das versteckte Tape zu finden oder auch eine Trick-Kombo zu skaten, die eine bestimmte Punktzahl erreicht. Dazu gibt es eben auch noch eine bestimmte Menge an Stat-Punkten zu finden. Wer das alles nicht innerhalb eines Zwei-Minuten-Runs schafft, darf aber natürlich so oft er möchte, eine neue Session starten, um liegengebliebene Aufgaben zu erledigen. Man muss immer eine gewisse Anzahl an Zielen abgehakt haben, um das nächste Level freizuschalten, wo einen dann auch wieder in etwa die gleichen Aufgaben erwarten. Musste man im Hangar noch Pilotenabzeichen sammeln, sind es in der Schule eben Flurpässe. Die zu erreichenden Highscores hingegen werden von Level zu Level natürlich höher. Allerdings gibt es auch Skate-Areale, in denen uns nicht die üblichen Aufgaben gestellt werden, sondern wir innerhalb von drei Runden in einem Wettbewerb gegen andere Skater antreten. Hier müssen wir dann eine Medaille erringen, um das nächste Level freizuschalten. Unseren Kontrahenten begegnen wir jedoch nicht im Skate-Park. Wir sehen nur ihre Namen in der Wertungstabelle. Auch Zuschauer, die sich den Wettbewerb anschauen, sind nirgends zu finden. Genau wie bei den immer gleichen Aufgaben merkt man hier doch eindeutig das Alter der Vorlage. THPS-Veteranen bekommen genau das, was sie von früher kennen, doch jüngere Spieler, welche die Originale nicht gespielt haben, dürften das recht altbacken finden. Selbst wenn man darüber nachdenkt, dass gewisse Dinge nicht mehr so ganz zeitgemäß sind, wird man aber trotzdem nicht gelangweilt abwinken, denn gerade in späteren Abschnitten sind gewisse Aufgaben doch immer noch ganz schon fordernd und der ständige Fortschritt ist motivierend.

Mehr Herausforderung

Wer überhaupt keine Lust auf zweiminütige Sessions hat oder mit dem Druck, in dieser Zeit Aufgaben zu erledigen, nicht umgehen kann, darf sich übrigens freuen. Im Freien Skaten sind bis auf die geheimen Level sämtliche Abschnitte direkt freigeschaltet. Hier kann man dann in aller Ruhe Tricks üben oder geheime Wege aufspüren. Dennoch wird man auch hier mit Fortschritt belohnt. Egal, in welchen Modi wir gerade unterwegs sind, im Hintergrund laufen stets bestimmte Challenges mit. Diese sind teils an den jeweiligen Skater und dessen Fähigkeiten gebunden, teils aber auch völlig offen. Meistern wir beispielsweise eine Kombo, in der wir einen Lip-Trick mit einem Revert und einem Manual verbinden, ploppt eine bestandene Herausforderung auf. Andere Challenges hingegen richten sich nach einer bestimmten zu erreichenden Punktzahl oder der Menge an ausgeführten Flip-Tricks. Wählen wir bestandene Challenges



Wer die Originale gespielt hat, wird sich sofort heimisch fühlen und die bekannten Spots aufsuchen.



Im Roswell-Level gibt es zwar keine Menschen, aber dafür etwas „anderes" zu entdecken.

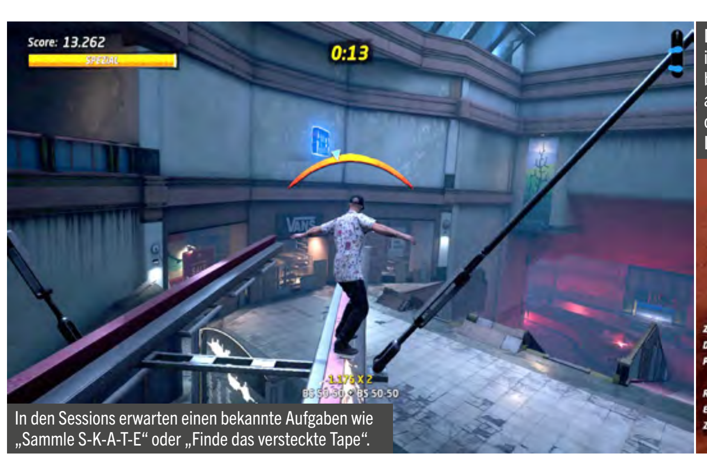
Die Multiplayer-Modi sind zwar spaßig, aber im Splitscreen ruckelt das Spiel leider merklich.

aus, erhalten wir Geld, mit dem wir neue Klamotten, Rollen, Griptapes oder Decks im Skate-Shop erwerben können. Zudem erhalten wir aber auch Erfahrungspunkte, durch die wir im Rang aufsteigen. Viele Objekte im Skate-Shop werden nämlich erst bei Erreichen einer bestimmten Stufe freigeschaltet. Je nach Challenge erhalten wir aber auch direkt bestimmte Accessoires, ohne diese noch kaufen zu müssen. Keine Angst übrigens, Mikrotransaktionen gibt es in Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 nicht. Alles wird ausschließlich mit In-Game-Währung bezahlt.

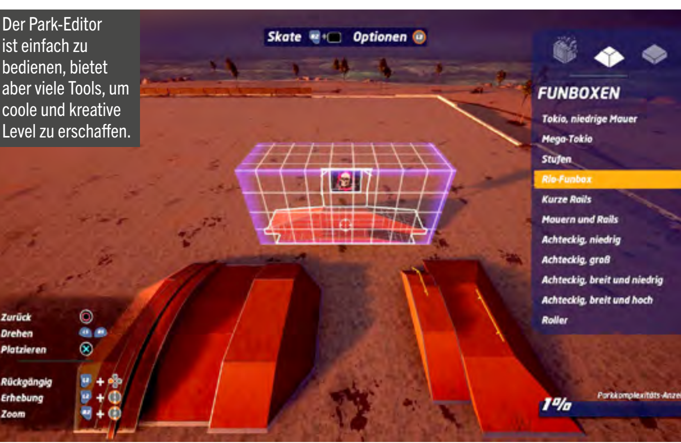
Die Anfänger-Challenges sind wirklich keine große Herausforderung. Die kann man einfach so nebenbei erledigen. Andere Aufgaben richten sich einfach nur nach der Spielzeit. Echte Kenner und Könner der Reihe werden jedoch in den Veteranen- und Legenden-Challenges aufgehen, die wirklich knackig sind. Wir starteten nach dem Durchspielen immer wieder in bekannte Level, um endlich eine bestimmte Challenge zu meistern und dafür ein spezielles Abzeichen zu verdienen. Doch auch aus einem anderen Grund ist es gut, dass Vicarious Visions diese zusätzlichen Herausforderungen ins Spiel gepackt haben. Aufgaben die wir in den Levels gelöst haben, kehren nämlich nicht mehr wieder. Auch nicht mit einem anderen Skater. Hat man ein Level auf 100% beendet, kann man mit anderen Skatern nur noch Stat-Punkte einsammeln. Erst wenn man mit einem Skater sämtliche über beide Spiele verteilten 50 Stat-Punkte eingesammelt hat, schaltet man echte Skate-Videos frei. Echte Profis dürfen sich zudem an Speedruns wagen. Hier muss man innerhalb von zwei Minuten alle angegebenen Ziele erfüllen.

Wie nach Hause kommen

Obwohl Vicarious Visions neue Challenges eingebaut hat, merkt man schon an gewissen Punkten, dass der Zahn der Zeit etwas an dem Missionsdesign genagt hat. Trotzdem spielt man aber mit Freude Session um Session, denn das Gameplay ist einfach zeitlos. Man merkt, dass die Entwickler Zugriff auf den Code der damals von Neversoft entwickelten Originale hatten, denn die Skater steuern sich so eingängig und genau wie man es aus den Hochzeiten der Serie kennt. Egal, ob man nun als Kenner der Reihe direkt fette Kombos raushaut oder ob man als Anfänger gerade erst lernt, wie man Flips mit Manuals verbindet – Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 spielt sich einfach klasse. Vielleicht sogar so gut wie kein anderer Teil zuvor. Vicarious Visions haben das Spielgefühl der ersten beiden THPS-Teile jedoch sinnvoll mit Features aus späteren Teilen erweitert, die man heutzutage nicht missen wollte. Keine Angst, man muss nicht vom Board absteigen und schlechte Auto-Missionen absolvieren wie bei Underground. Auf solche unsinnigen Elemente haben die Entwickler glücklicherweise verzichtet. Stattdessen haben sie Features aus den Teilen 3 und 4 übernommen, die das Gameplay wirklich aufwerten. So darf man nun mit Reverts Vert-Tricks aus der Rampe mit Manuals verbinden, um Kombos zu verlängern. Zudem darf man Double- sowie Triple-Flips ausführen, Manuals mit den Aktionstasten hin zu schwierigeren Tricks verändern und man kann Spine-Transfers ausführen. Also, von einer Half-Pipe in eine dahinterlie-



In den Sessions erwarten einen bekannte Aufgaben wie „Sammle S-K-A-T-E" oder „Finde das versteckte Tape".



Der Park-Editor ist einfach zu bedienen, bietet aber viele Tools, um coole und kreative Level zu erschaffen.



Vicarious Visions ist es gelungen, die alten Level und auch das Spielgefühl in die Moderne zu bringen.

gende Pipe springen. Das fühlt sich alles gut und richtig an und verleiht dem eigentlich recht rudimentären Gameplay der Originale die nötige Varianz und Tiefe. Gleichzeitig wirken sich die Fähigkeitspunkte aber stärker auf die Skater aus als in den neueren Teilen. Manche Gaps kann man wirklich erst überspringen, wenn man ein paar Stat-Points auf die Punkte Ollie und Geschwindigkeit gelegt hat. Absolute Nostalgiker dürfen aber auch einstellen, dass sie mit dem Gameplay aus dem originalen Teil 1 oder 2 fahren, wo die Kombo-Möglichkeiten noch arg beschränkt waren. Egal, wie man nun lieber skatet, ein weiterer großer Pluspunkt des Spiels ist der geniale Soundtrack mit etlichen bekannten Punk- und Hip-Hop-Tracks. Sämtliche Songs aus den Originalen sind wieder mit an Bord. Wir zerstören Polizeiautos per Grind, während Rage Against the Machines „Guerilla Radio" läuft, flippen zu Naughty by Natures „Pin the Tail on the Donkey" über Gaps oder springen zu Goldfingers „Superman" aus der Pipe. Wie schon damals treibt der Soundtrack an und trägt dazu bei, dass man in den richtigen Flow kommt, um den Highscore zu knacken. Die Songs sind auch nicht auf einen Teil beschränkt. Kenner der Originale dürften sich also anfangs schon mal fragen, was hier eigentlich gerade nicht so recht passt, wenn beispielsweise Millencolins „No Cigar" spielt, während man gerade durch ein Level von THPS 1 skatet. Das liegt aber einfach an eingebrannten Erinnerungen, der Soundtrack ist allgemein absolut hochwertig und passt hervorragend zum Spielgefühl. Zudem wurde er auch noch um einige neue Songs bekannter Künstler ergänzt. Die neue Musik kann es zwar nicht mit dem Original-Soundtrack aufnehmen, ist aber auch gelungen und stört nicht. Songs, die man gar nicht mag, darf man außerdem auch in der Playlist deaktivieren (und tschüss, Billy Talent!).

Auf die Technik kommt's an

So sehr wir die Neuauflage von Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2 bisher auch gelobt haben, jetzt muss sich das Remaster zum rüstigen Rollbrettfahrer etwas Kritik gefallen lassen, denn technisch ist der Titel nicht ganz sauber. Auf den ersten Blick haben Vicarious Visions es wirklich geschafft, die klassischen Level in die heutige Zeit zu bringen. Man erkennt sämtliche Areale sofort wieder und fühlt sich heimisch. Gleichzeitig gibt es aber auch etliche Feinheiten und Details zu bewundern. Schnell fällt jedoch auch auf, wie leer die Levels sind. Klar, es gibt super viele Rails, Ramps, Pipes und andere Objekte, an denen man rumtricksen kann, und auch die wilden Taxifahrer aus New York oder der nervige Golfkart-Typ aus Schule 2 sind im Spiel, aber ansonsten gibt es keine Leute, die sich ebenfalls in den Arealen tummeln. Es ist schon fast befremdlich, wenn man den kompletten Strandabschnitt von Venice ganz für sich selbst hat. Hier hätten Vicarious Visions wirklich ein paar NPCs einbauen können. Allerdings hatten die Entwickler wohl ohnehin ein paar Probleme und haben deshalb darauf verzichtet. Das sieht man zum Beispiel an den immer wieder deutlich zu spät nachladenden Texturen. Beim Skaten selbst besteht dieses Problem nicht, doch wenn man sich im Menü durch die Skater und Klamotten klickt, fällt das schon auf. Auch beim Start eines Levels kommt es durchaus häufiger vor, dass die Texturen noch ein oder zwei Sekunden länger brauchen.

Zudem ruckelt der Splitscreen-Multiplayer auffällig. Das ist richtig schade, denn Modi wie Graffiti, Loser oder Highscore-Jagd machen eigentlich richtig Laune. Die Online-Multiplayer-Modi laufen glücklicherweise besser. Auch selbsterstellte Parks anderer Spieler konnten wir uns daher noch nicht runterladen. Stattdessen skateten wir durch Levels, die von Vicarious Visions mit den Tools erstellt wurden, und bauten uns einen eigenen Park. Wie schon bei Teil 2 aus dem Jahr 2000 geht die Steuerung hier gut von der Hand und es gibt jede Menge Objekte, die sich platzieren lassen. Es ist daher stark davon auszugehen, dass man sich nach dem Erscheinen des Spiels jede Menge kreative neue Community-Level herunterladen kann. Das würde dieses gelungene Comeback der Trendsport-Reihe jedenfalls noch mal aufwerten. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

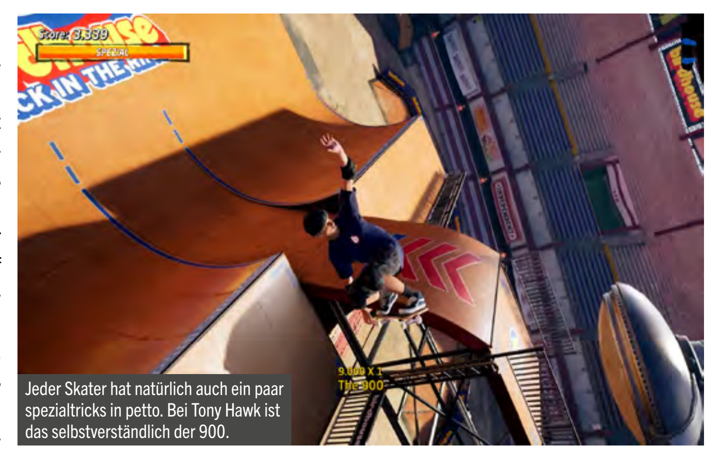
„Einfach ein tolles Spiel mit zeitlosem Gameplay!"

Nach dem unterirdischen Tony Hawk's Pro Skater 5 hätte ich nicht gedacht, dass die von mir damals so heiß geliebte Reihe noch mal wiederkommt. Ich bin aber froh, dass Activision die Serie nicht einfach sterben ließ und Vicarious Visions mit diesem Remaster/Remake beauftragte. Die neuen Entwickler haben das Spielgefühl der alten Skate-Klassiker in die Moderne geholt, das Gameplay jedoch sinnvoll mit genau den richtigen Features aus den Nachfolgern erweitert. Technisch könnte der Titel sicher etwas sauberer sein. Gerade das Geruckel im Splitscreen-Modus ist ärgerlich, aber meistens skatet man ja eh alleine und da ist das Gameplay einfach wunderbar eingängig, präzise, motivierend und spaßig. Als THPS-Fan der ersten Stunde, der wohl kaum eine andere Spielereihe so exzessiv gesuchtet hat, bin ich trotz der erwähnten Mängel sehr zufrieden. Also, Vicarious Visions, patcht den Titel hier noch ein bisschen und dann bitte ab an die Arbeit für Tony Hawk's Pro Skater 3 + 4.

PRO UND CONTRA

- ➕ Super eingängige, präzise Steuerung
- ➕ Zeitlos grandioses Gameplay
- ➕ Sinnvolle Anpassungen mit Features späterer Teile
- ➕ Schöne Umsetzung der bekannten Level
- ➕ Tolles Leveldesign
- ➕ Genialer, antreibender Soundtrack
- ➕ Zusätzliche Challenges für Anfänger und Profis
- ➕ Simpler, aber mächtiger Park-Editor
- ➕ Große Skater-Auswahl
- ➖ Instabile Framerate im Splitscreen-Modus
- ➖ Teils spät nachladende Texturen
- ➖ Leere Spielwelt
- ➖ Session-Ziele wiederholen sich





Jeder Skater hat natürlich auch ein paar spezialtricks in petto. Bei Tony Hawk ist das selbstverständlich der 900.

PGA Tour 2K21

Genre: Sportspiel
Entwickler: HB Studios
Hersteller: 2K Games
Termin: 21. August 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 0 Jahren

Einlochen für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis – die Golfsimulation von 2K und HB Studios präsentiert sich in unserem Test gleichermaßen fordernd wie tiefgängig.

Von: Christian Dörre

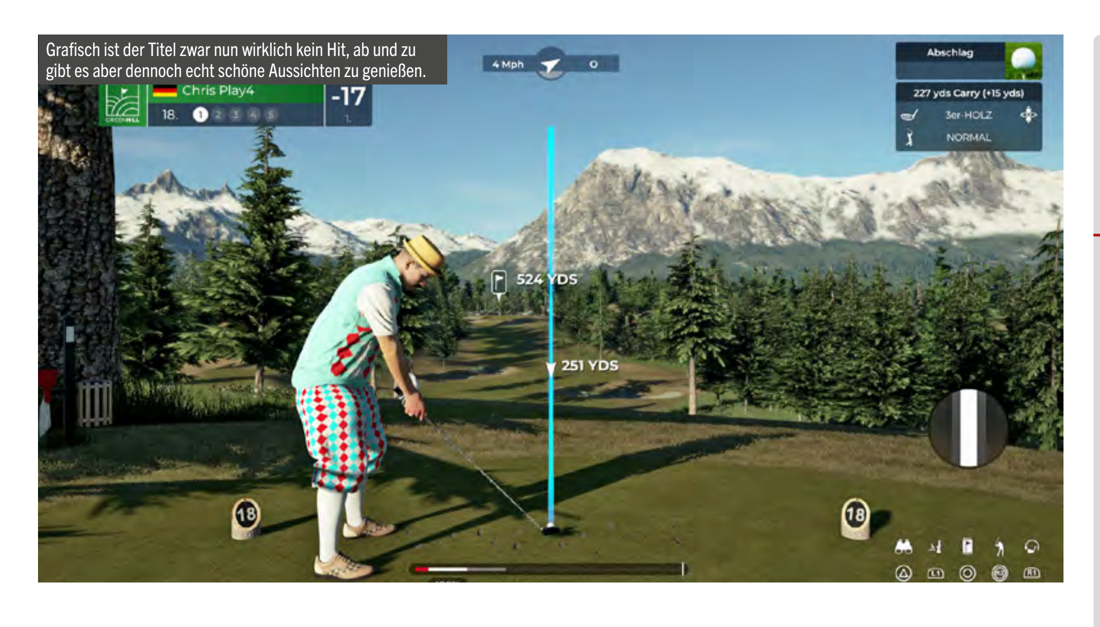
Golf ist sicherlich nicht gerade eine Sportart, die die meisten Gamer selbst schon mal ausprobiert haben, dennoch erfreut sich die Beschäftigung der High-Society auch auf PC und Konsolen großer Beliebtheit. Everybody's Golf und Mario Golf sorgen immer wieder für Arcade-Spaß, während EAs schon vor einigen Jahren eingestellte Tiger-Woods-Reihe für ihren gleichermaßen realistischen, aber auch zugänglichen Ansatz geliebt wurde. Die Qualität der Serie nahm während der PS3-Ära aber immer mehr ab und Mister Woods fiel aufgrund privater Eskapaden in Ungnade. Eine Wiederbelebung der Reihe mit Rory McIlroy als neuem Namensgeber kam auch nicht ganz an die frühere Qualität heran. Seitdem gab es keinen Golf-Titel mehr, der Realismus und Zugänglichkeit vereinigte. Doch damit ist nun Schluss, denn 2K Games und HB Studios bringen mit PGA Tour 2K21 ein Golfspiel heraus, das mit vielen offiziellen Lizenzen und tiefgängigem Gameplay glänzt, aber auch Anfängern ein launiges Einlochen bescheren soll.



Dank der guten Tutorials lernt man schnell, wie man auch um Hindernisse herum spielt.

Golf-Game-Gala

Die spielerische Prämisse von PGA Tour 2K21 mag zunächst erstaunen, schließlich entwickelten HB Studios vorher die wenig einsteigerfreundliche Hardcore-Simulation The Golf Club. Allerdings geht der Plan voll auf. Absolute Golf-Nerds stellen den Schwierigkeitsgrad hoch und einige der Hilfen aus und bekommen so das Spielerlebnis aus The Golf Club. Anfänger und Fortgeschrittene hingegen werden mit einem kurzen, aber sehr gut erklärten Tutorial sowie zahlreichen Trainingsmöglichkeiten langsam an die vielen verschiedenen Begebenheiten und Möglichkeiten des Golfsports herangeführt. Mit fortschreitender Spielzeit merkt man selbst, wie man immer besser wird und weniger Hilfen benötigt. Irgendwann ertappt man sich dabei, wie man nicht mehr auf die Empfehlungen des Spiels achtet, sondern selbst die Schlägerwahl ändert, die Windstärke abwägt oder vor dem Putten genau auf jede kleine Unebenheit des Rasens achtet, welche dafür sorgen könnte, dass der Ball am Loch knapp vorbeirollt. Aufgrund der Fülle an Möglichkeiten merkt man, wie man langsam immer mehr im Spiel aufgeht. Klar, Golf ist ein eher gemächliches und ruhiges Spiel, doch viele Löcher der abwechslungsreichen Kurse sind spannender als ein Champions-League-Finale in FIFA. Bei starkem Wind oder einem langem Putt rutscht einem beim Abschlag schon mal das Herz in die Hose. Umso befriedigender ist es aber, wenn man das Grün und die anderen Umstände richtig gelesen hat und man die Kugel zum Birdie, Eagle oder gar Hole-in-One im Loch versenkt. Die zahlreichen Originalkurse wurden von den Entwicklern genau vermessen und die Ballphysik ist sehr gut und nachvollziehbar. Überhaupt bietet das Spiel ein tolles Feedback, das gerade Einsteigern enorm helfen wird. Wenn man bei einem Abschlag versagt, erkennt man meist sofort, welchen Fehler man gemacht hat. Zudem ist die Steuerung super eingängig und dürfte selbst den größ-



Grafisch ist der Titel zwar nun wirklich kein Hit, ab und zu gibt es aber dennoch echt schöne Aussichten zu genießen.

ten Gamepad-Legastheniker nicht überfordern. Lediglich der Wind ist nicht immer ganz nachvollziehbar. Mal hat dieselbe Windstärke größere, mal nur wenig Auswirkung auf den Flug des Balls. Hier sollten HB Studios vielleicht noch ein bisschen nachpatchen.

Zwischen Birdie und Bogey

Das Gameplay von PGA Tour 2K21 ist wirklich klasse. Der Golfsport wurde auf spielerischer Ebene schon lange nicht mehr so gut umgesetzt wie hier. Allerdings lässt der Titel in anderen Bereichen Federn. So schön es auch ist, dass insgesamt 12 bekannte Golfer wie Justin Thomas oder Cameron Champ gegen uns auf den 15 offiziellen und zahlreichen anderen Kursen antreten, wir dürfen sie jedoch nie selbst spielen. Selbst in anderen Modi als der Karriere müssen wir mit unserem selbsterstellten Sportler antreten. Weibliche Profis gibt es ebenfalls nicht. Wir dürfen uns zwar eine Golferin erstellen, treten dann aber weiterhin gegen das ausschließlich männliche Teilnehmerfeld an. Zudem ist das Fortschrittssystem nicht ganz durchdacht. Wir erhalten nach einem Turnier Erfahrungspunkte, die uns aber lediglich im Level aufsteigen lassen. Wir dürfen damit nicht selbstständig bestimmte Fähigkeiten aufwerten. Unser Golfer hat immer die gleichen Skills. Es liegt einzig an unserer Spielweise, besser zu werden. Für Levelaufstiege erhalten wir stattdessen Kleidung und Accessoires. Zudem dürfen wir Sponsorenziele erfüllen und bekommen dafür ebenfalls Kleidung oder neue Schläger. Für Turnierteilnahmen und Siege hingegen gibt es Geld, mit dem wir Kleidung, Accessoires und Schläger kaufen dürfen. Dafür darf man auch Echtgeld ausgeben, aber das ist überhaupt nicht nötig. Man verdient in der Karriere genug Kohle und auch Spieler, die echtes Geld für neue Schläger ausgeben, haben keinen echten Vorteil.

Ihr merkt schon, das ist alles eher nicht so motivierend. PGA Tour setzt hier klar auf seine Stärken auf dem Platz. Das merkt man auch an der Technik. Die Plätze werden zwar schön präsentiert, doch allgemein ist der Titel grafisch recht altbacken und auch die Ladezeiten fallen lang aus. Dafür wird man aber immerhin von Rich Beam und Luke Elvy begrüßt. Das Kommentatorengespann glänzt nicht nur mit Golfkompetenz, sondern auch mit Charme und Witz. Wenn sie sich gegenseitig necken, sitzt man grinsend vorm Bildschirm, doch oftmals ist man ihnen auch dankbar, wenn sie die Eigenheiten eines bestimmten Lochs beschreiben. An diesem Kommentar können sich einige andere Sportspiele gerne ein Beispiel nehmen. Zudem bietet PGA Tour 2K21 allerhand Online-Modi. Ob man nun lieber alleine den Fed-Ex-Cup spielt, sich mit einem Kumpel zu kurzweiligen kleinen Golfspielen trifft oder sich sogar mit anderen zu Online-Gesellschaften zusammenschließt und um Turniersiege spielt – jeder virtuelle Golfspieler dürfte hier fündig werden. Sollte einem das Spiel trotzdem nicht genügend Abwechslung bieten, darf man aber auch erstellte Golfkurse der Community herunterladen oder gar selbst einen Platz erstellen. Das Tool ist allerdings recht fummelig zu bedienen, sodass es einiges an Eingewöhnungszeit braucht, bis man einen brauchbaren Platz gebaut hat. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



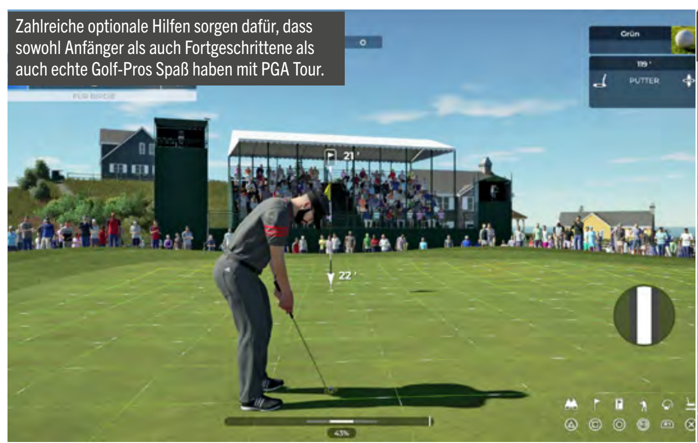
„Endlich noch mal ein richtig gutes, zugängliches Golfspiel!"

PGA Tour 2K21 sieht nicht sonderlich toll aus und hat ein paar Macken. Das Fortschrittssystem ist ziemlich mau und ich verstehe auch nicht, warum ich nicht mit einem der Profis spielen darf, aber Schwamm drüber. Spielerisch ist der Titel der HB Studios nämlich ein richtig tolles Spiel geworden, das sowohl Anfänger als auch Profis abholen dürfte. Von Loch zu Loch, von Turnier zu Turnier merkte ich, wie ich immer besser wurde, immer weniger Hilfen brauchte. Ich lernte das Grün zu lesen und auf die äußeren Umstände zu achten. Ich war richtig drin im Spiel und ärgerte mich über meine eigene Blödheit, wenn ich Schläge verkackte und jubelte, wenn ich schwierige Löcher meisterte. Dass mich ein Spiel zu einem Sport, der mir relativ egal ist, so mitreißen wird, hätte ich nun wirklich nicht gedacht. Wenn das gelungen ist, muss PGA Tour schon verdammt viel richtig machen.

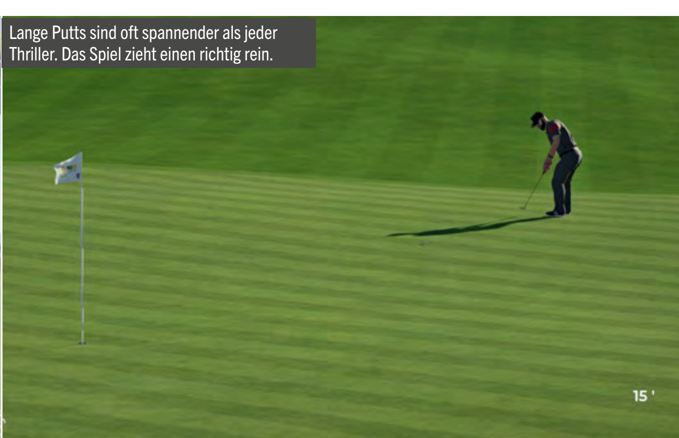
PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierendes, tiefgängiges Gameplay
- ➕ Gute Ballphysik
- ➕ Toll erklärte Tutorials
- ➕ Viele Schlagoptionen
- ➕ Präzise Steuerung (mit Gamepad)
- ➕ Hübsche Präsentation der Plätze
- ➕ Sehr gute, witzige (englische) Kommentatoren
- ➕ Viele Online-Varianten
- ➕ Gut balancierte Schwierigkeitsgrade und Hilfen für Anfänger bis Profis
- ➖ Altbackene Optik
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Auswirkungen von Wind schwanken
- ➖ Spiel aus dem Rough zu leicht
- ➖ Nur erstellter Spieler steuerbar
- ➖ Maues Karriere-Fortschrittssystem





Zahlreiche optionale Hilfen sorgen dafür, dass sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene als auch echte Golf-Pros Spaß haben mit PGA Tour.


Lange Putts sind oft spannender als jeder Thriller. Das Spiel zieht einen richtig rein.



Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Tiburon
Hersteller: EA Sports
Termin: 28. August 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 0 Jahren

Madden NFL 21

Mit Madden NFL 21 hat EA Sports am 28. August die diesjährige Saison der Ballsportsimulationen für eröffnet erklärt. Leider ist ihnen dabei kein Auftakt nach Maß gelungen.

Von: David Benke

Die National Football League steht zu Beginn ihrer 101. Saison vor jeder Menge Fragezeichen: Nach wie vor gibt es kein wirkliches Corona-Konzept. Ob mit oder ohne Fans gespielt wird, oder was passiert, wenn sich ein Spieler infiziert, weiß also noch immer niemand endgültig. Was als einziges ohne Zweifel feststeht: Diese Spielzeit wird auf jeden Fall anders als alle bisherigen. Da ist es für Fans eine gute Nachricht, dass sie ihren Lieblingssport zumindest auf PC, PS4 und Xbox One in gewohnter Form erleben können. EA Sports hat am 28. August nämlich Madden NFL 21 veröffentlicht und bietet Spielern damit ein vertrautes American-Football-Erlebnis.

Manchmal fühlt sich Madden NFL 21 sogar fast schon zu vertraut an. Denn der Titel spielt sich über weite Strecken tatsächlich sehr ähnlich wie sein direkter Vorgänger. Wirklich bahnbrechende Innovationen hat das Entwicklerteam von EA Tiburon nicht aus dem Ärmel geschüttelt, stattdessen wurde viel mehr am bereits vorhandenen Gameplay-Gerüst geschraubt. Laut Machern war etwa die Verteidigung des Laufspiels in Madden NFL 20 für viele Spieler etwas zu schwierig. Entsprechend wurde nun entgegengesteuert, das Tempo verringert und oft verwendete Spielzüge wie Stretch oder Dive wurden abgeschwächt.

Evolution statt Revolution

Für noch mehr Kontrolle auf der Defensivseite führt EA Sports zudem eine neue Pass-Rush-Steuerung ein. Dadurch lassen sich jetzt jegliche Abwehraktionen vom Bull Rush bis hin zum Swim Move über eine Bewegung mit dem rechten Stick ausführen. Dank der positionsbasierten Tackles verstehen eure Spieler zudem nun noch besser, wo sie sich auf dem Feld befinden. Angreifer werden so noch effektiver davon abgehalten, den First-Down-Marker zu erreichen. Ballträger strecken sich hingegen besonders, um die magische Linie zur Endzone zu überqueren. Auch sonst wurde den Offensivakteuren nochmal etwas Aufmerksamkeit gewidmet: Running Backs können dank des Skill Sticks jetzt mehrere Moves miteinander verketten, Wide Receiver setzen nach dem Catch intuitiver zum anschließenden Lauf an. Zudem werden Quarterbacks den Ball künftig noch schneller los. Ihr könnt das Ei sogar noch werfen, während ihr getackelt werdet, um so einen Sack mit Raumverlust verhindern. Abgerundet wird das Gameplay-Paket mit ein paar Ergänzungen und Veränderungen bei den Superstar- und X-Factor-Fähigkeiten, kleineren KI-Anpassungen beim Play Calling und Zeitmanagement, zusätzlichen Strafen für Illegal Contact sowie aktualisierten Playbooks.

peinliche Story

Die großen Neuerungen gibt es aber besonders auf der Content-Seite. Allen voran wurde der letztjährig eingeführte Face-of-the-Franchise-Modus noch einmal etwas umgemodelt. Hier erstellt ihr zwar weiterhin einen eigenen Charakter, der sich seinen Weg von der Highschool in die NFL bahnt. Dabei bekommt ihr nun aber wieder eine Art „Geschichte" erzählt: Eigentlich seid ihr nur die Nummer zwei auf der Quarterback-Position, müsst im Finale dann aber für euren Konkurrenten einspringen, der an einem Herzfehler leidet. Das übliche überzogene EA-Drama eben. Dazu passt auch, das erneut diverse bekannte Gesichter durchs Bild gezogen, beispielsweise US-Rapper Snoop Dogg sowie NFL-Journalist Rich Eisen.
Immerhin erwarten euch spielerisch nun mehr Möglichkeiten: Ihr könnt beispielsweise zwei Saisons in der College-Liga spielen und dabei sogar neue Positionen wie Wide Receiver oder Running Back ausprobieren. Danach beweist ihr euch im NFL Combine, absolviert den Draft und geht auf die Jagd nach dem Super Bowl. Den schnappt ihr euch beinahe zwangsläufig, denn die Struktur von Face of the Franchise ist wesentlich linearer als im Vorjahr. Ihr spielt nicht die komplette Saison, sondern nur noch die Highlights. Zudem durchlauft in eurer Karriere vorgegebene Szenarien, etwa den schnellem Aufstieg mit Auszeichnung als Rookie of the Year oder die

zwischenzeitliche Talfahrt mit Verletzung. Das ist alles in allem eine recht runde Sache, mit unvertonten Cutscenes und hässlichen Charaktermodellen teils aber leider etwas dürftig inszeniert.

An manchen Stellen habt ihr noch direkten Einfluss auf den Lauf eurer Geschichte: In Interviews und Pressekonferenzen stehen euch Antworten zur Auswahl, die unterschiedliche Auswirkungen haben. Mal bekommt ihr etwa einen neuen Teamkollegen, mal schaltet ihr Boosts für euren Avatar frei. Der lässt sich zudem noch mit verdienten Match-XP aufleveln und mit individuellen Fähigkeiten ausstatten. Das kennt man so schon aus Madden NFL 20.

Stillstand in der karriere

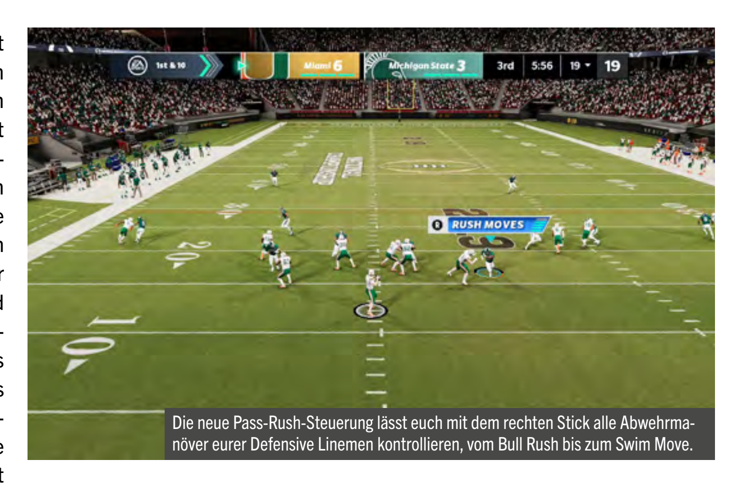
Habt ihr keinen Bock mehr, könnt ihr euren Spielstand jederzeit in ein reguläres Franchise-Savegame umwandeln. Wirklich lohnenswert ist das aber nicht, denn der Modus wurde in diesem Jahr wieder mal sträflich vernachlässigt. Wirklich große, nennenswerte Änderungen sind Mangelware. Wer sich gerne als Spieler, Coach oder Team-Besitzer beweist, für den sind in Madden NFL 21 eine erweiterte Wild-Card-Runde, realistischere Spielerentwicklung und Simulationsergebnisse sowie authentische Rookie-Verträge schon das höchste der Gefühle. Das klingt mehr nach Patch Notes als nach einer Liste frischer Features.

Dass es nicht mehr neue Funktionen ins Spiel geschafft haben, könnte daran liegen, dass EA Sports stattdessen wieder einmal jede Menge Zeit auf andere Modi verwendet hat. Ultimate Team kommt nun etwa mit Koop-Modus, neuen Items und Challenges sowie dem altbekannten Pay-to-Win-Aspekt daher. Außerdem führen die Entwickler mit Madden NFL 21 den neuen Modus The Yard ein, eine arcadige Football-Variante, die ein wenig an NFL Street erinnert. Hier erwarten euch diverse Regel- und Gameplay-Anpassung: Zum Beispiel ist das Spielfeld nur 80 Yards lang, pro Team gibt es nur sechs Spieler und hinter der Line of Scrimmage dürfen gleich mehrere Pässe geworfen werden. Das ermöglicht nette Trickspielzüge, durch die pro Drive sogar bis zu 13 Punkte möglich sind!

Geld regiert die Welt

Auch schön: Wer will, der den Modus auch mit bis zu zwei Freunden ausprobieren – wahlweise gegen die KI oder menschliche Spieler. So oder so dürft ihr euch nach jedem Match über Belohnungen freuen: Mit XP levelt ihr euren Avatar auf und schaltet neue Fähigkeiten frei. Mit Street Cred könnt ihr zudem im Shop vorbeischauen und coole Outfits zusammenstellen. Ihr wolltet schon immer in bauchfreiem Trikot, Leoparden-Boxershorts und babyblauem Mundschutz spielen? The Yard macht‘s möglich!

Dadurch, dass niemand offizielle Trikots trägt, fällt leider nur oft die Unterscheidung zwischen eigenen und gegnerischen Spielern schwer. Und natürlich hat es sich EA Sports auch nicht nehmen lassen, euch Klamotten wahlweise für Madden Points anzudrehen, die es nur für Echtgeld im Ingame-Shop gibt.



Die neue Pass-Rush-Steuerung lässt euch mit dem rechten Stick alle Abwehrmanöver eurer Defensive Linemen kontrollieren, vom Bull Rush bis zum Swim Move.

Schade, denn ansonsten ist The Yard eigentlich eine nette Ergänzung, die zwar nicht als alleiniges Kaufargument heraussticht, dem Spielgefühl von Madden NFL 21 aber nochmal eine weitere Facette spendiert. Es ist ein kleiner Spaß für zwischendurch, vergleichbar mit VOLTA Football aus FIFA.

Bei der Präsentation macht Madden zu guter Letzt auch noch einen Schritt nach vorne: Mit neuen Pre-Game-Intros, Fangesängen und kurzen Cutscenes wie „Move those Chains!“ nach einem First Down wurde das Spielerlebnis nochmal aufpoliert. Krasse Clipping- oder Textur-Fehler wie sie teilweise im Internet zu finden sind, haben wir keine erlebt. Gestört haben wir uns eher an den unrunden Laufanimationen, der grauenhaften Darstellung von langen Haaren, den immer selben Sätze aus der Kommentatorenbox oder den häufigen Ladezeiten. Für die Zukunft von Madden gibt es also auf jeden Fall noch jede Menge Verbesserungspotenzial. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



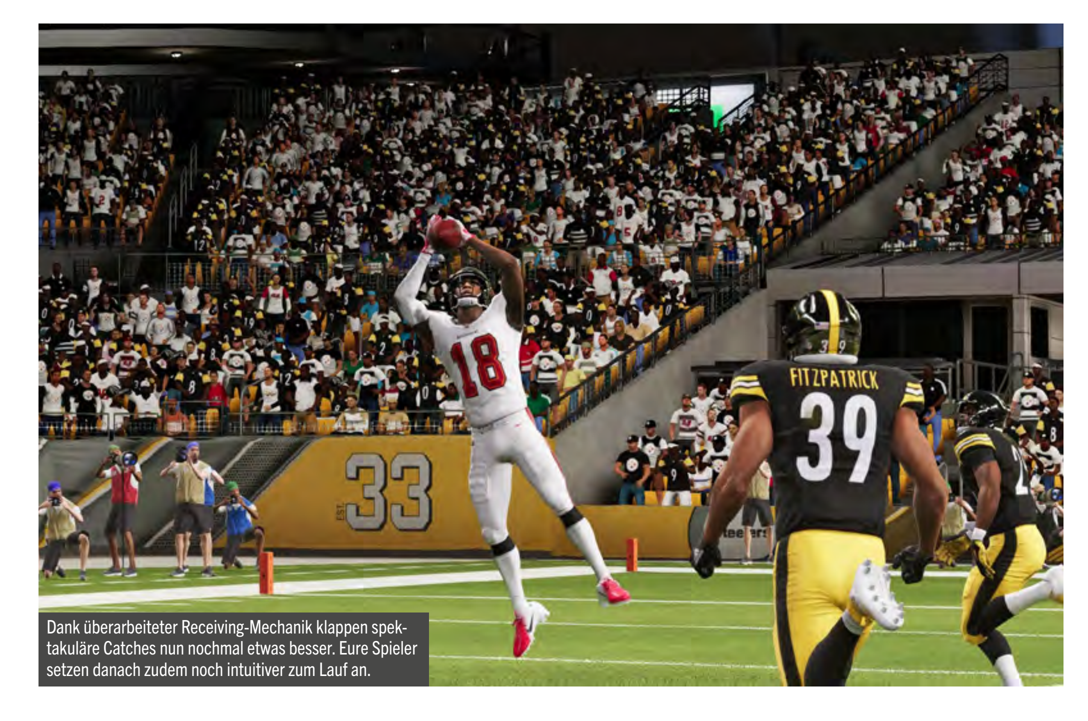
„Für Einsteiger eine Option, für langjährige Fans eher weniger.“

Für sich betrachtet ist Madden NFL 21 kein schlechtes Spiel. Es ist wahrscheinlich sogar die rundeste und umfangreichste American-Football-Simulation, die es aktuell auf dem Markt zu kaufen gibt. Für Neulinge oder Spieler, die nach einer Pause aufs Feld zurückkehren wollen, ist dieses Jahr daher ein guter Zeitpunkt, um wieder ins Franchise einzusteigen. Langjährige Fans, die auch die vergangenen Ableger im Regal stehen haben, werden es hingegen schwer haben, einen Grund zu finden, nochmal 60 Euro auszugeben. Die Gameplay-Anpassungen sind nämlich nur minimal, weder The Yard noch der überarbeitete Face-of-the-Franchise-Modus ein wirkliches Kaufargument. Stattdessen kann man eigentlich auch genauso gut den Vorgänger kaufen und ein aktualisiertes Roster aus der Community herunterladen. Und dann hoffen, dass 2K nach dem Erwerb der NFL-Lizenz im nächsten Jahr mal ein wenig an EAs festgefahrener Monopolstellung rüttelt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kleine, aber stimmige Gameplay-Anpassungen
- ➕ Überarbeitung der Superstar- und X-Factor-Fähigkeiten
- ➕ Neue Pass-Rush-Steuerung
- ➕ Authentische Präsentation
- ➕ Neue Spielvariante The Yard
- ➕ Überarbeiteter Face-of-the-Franchise-Modus …
- ➖ … der teils leider sehr kitschig und linear ausfällt
- ➖ Vernachlässigter Franchise-Modus
- ➖ Krasse Monetarisierung in FUT und The Yard
- ➖ Repetitive Kommentatoren

WERTUNG **7**



Dank überarbeiteter Receiving-Mechanik klappen spektakuläre Catches nun nochmal etwas besser. Eure Spieler setzen danach zudem noch intuitiver zum Lauf an.

Optisch ist der neue Teil der Reihe mal wieder eine Wucht. Die virtuellen Spieler sind ihren realen Ebenbildern wie aus dem Gesicht geschnitten.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Visual Concepts
Hersteller: 2K Games
Termin: 04. September 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 0 Jahren

NBA 2K21

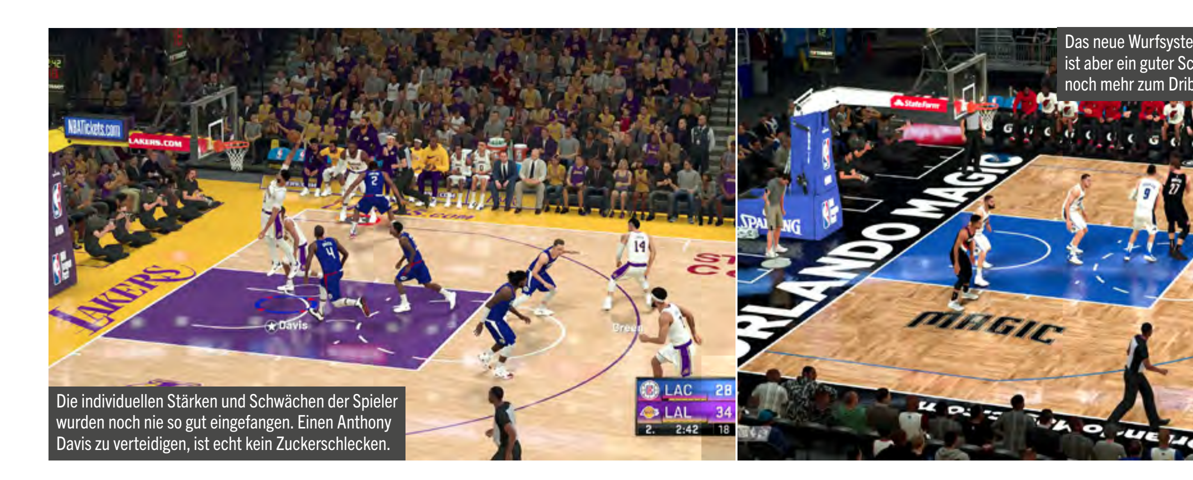
Von: Christian Dörre

Mal wieder ein fantastisches Basketballspiel, das sich selbst mit seiner Gier sabotiert.

Wohl keine andere Spielereihe bietet so gutes Gameplay, zieht aber trotzdem jährlich den Unmut der Spieler auf sich wie das NBA-2K-Franchise. Die Basketballsimulation sieht stets umwerfend aus und fängt den Sport mit all seiner Athletik, Taktik und dem Spektakel hervorragend ein. Allerdings spickt Publisher 2K Games essenzielle Modi der Korbjagd auch immer gerne mit Mikrotransaktionen. Wer kein Echtgeld ausgeben will, dem steht dann ein ordentlicher und Spielspaß-mindernder Grind bevor. Besonders der letztjährige My-Team-Modus mit seiner frechen Casino-Thematik erhitzte die Gemüter. Bei NBA 2K21 stellt sich also die Frage, ob 2K Games aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt haben. Um es kurz zu machen: Nein, haben sie nicht, aber sie versuchen ihre geliebten Mikrotransaktionen wenigstens besser zu verstecken. Nun …

Frische Brise auf dem Court

Kommen wir aber zunächst zum Gameplay. Da die Next-Gen-Version bereits in den Startlöchern steht, braucht man selbstverständlich keinen spielerischen Quantensprung erwarten, doch Entwickler Visual Concepts hat ein paar kleine Änderungen eingefügt, die recht große Auswirkungen haben und das ohnehin kräftige Gerüst der letzten Jahre noch weiter verstärken. So wurde das Wurfsystem umgekrempelt. Mit dem Stick kann man zum Werfen nur noch nach unten drücken. Hier muss man den Stick möglichst gerade nach unten ziehen und statt des aus den Vorgängern bekannten Timing-Balkens gibt es nun ein Echtzeit-System mit einem Zielfenster, das getroffen werden muss. Also, man muss zum richtigen Zeitpunkt den Stick oder die Shoot-Aktionstaste loslassen. Die Größe des Fensters richtet sich nach den Fähigkei-



Die individuellen Stärken und Schwächen der Spieler wurden noch nie so gut eingefangen. Einen Anthony Davis zu verteidigen, ist echt kein Zuckerschlecken.

Das neue Wurfsystem braucht etwas Eingewöhnung, ist aber ein guter Schritt, da so der rechte Analogstick noch mehr zum Dribbeln eingesetzt werden kann.



In My Career führt ihr euren selbsterstellten Spieler über High School und College zu Ruhm in der NBA. Wer kein Echtgeld ausgeben will, muss jedoch grinden.

ten des ballführenden Spielers, der Deckung und seiner Körperhaltung. Kenner der letzten Teile müssen sich etwas umgewöhnen und werden vor allem mit der Stick-Steuerung anfangs einige krumme Bälle werfen. Nach kurzer Zeit lernt man die neuen Würfe jedoch zu schätzen, denn man trifft nicht nur besser, sondern kann den rechten Analogstick nun auch noch für mehr Dribbling-Manöver nutzen. Drückt man den Stick nach oben, wirft man eben nicht mehr, sondern vollführt sogenannte Signature-Sizeups, also individuelle Spezialmanöver, mit denen man den Gegenspieler im Regen stehen lassen kann, und die so auch schon vom jeweiligen Spieler in der Realität eingesetzt wurden. Überhaupt versteht es NBA 2K21 wie kein anderes Basketballspiel zuvor, die Eigenheiten der Sportler und auch die Taktik der Teams einzufangen. Cover-Star Damian Lillard nervt einen beispielsweise mit seinem präzisen Drei-Punkte-Shooting, während Kawhi Leonard sich mit schnellen Dribbling-Manövern durch die Defense bewegt oder ein Giannis Antetokounmpo den Kontakt sucht und sich durchtankt. Dadurch spielt sich NBA 2K21 noch realistischer und abwechslungsreicher als in den Jahren zuvor. Allerdings gibt es auch immer noch ab und zu ein paar KI-Fehler, wenn sich beispielsweise Mitspieler beim Fastbreak nicht richtig positionieren oder ein KI-Team durch Rückpässe Turnover verursacht.

Erst das Fressen, dann das Spiel

Der GM-Modus wurde leider gar nicht überarbeitet, doch allgemein gilt: Wer nur in den Standard-Modi Einzelspiele oder NBA- und WNBA-Saisons spielt, der bekommt ein hervorragendes Basketballspiel geboten. In zwei weiteren großen Modi erlaubt sich NBA 2K21 jedoch mal wieder die altbekannte Gier. In My Team ist das Casino zwar verschwunden, doch die Mechanik ist dieselbe geblieben. Wer hier nicht Echtgeld ausgibt, um neue Kartenpacks zu erhalten oder Spieler zu boosten, darf sich auf langen, harten Grind einstellen, der einem jede Freude daran nimmt, ein Dream-Team aus mehreren Generationen von NBA-Spielern zu erstellen. Das ist richtig blöd, denn die im Modus gestellten Herausforderungen und auch die Drei-gegen-Drei-Matches machen nämlich eigentlich Spaß. Bis man eben merkt, dass man nicht gerade üppig belohnt wird. Im My-Career-Modus fällt der Grind etwas geringer aus, wenn man sich weigert, nach dem Kauf des Spiels noch zusätzliches Geld auszugeben. Dennoch ist er ausgeprägter als beispielsweise noch in NBA 2K18. Man kommt zwar weiter, aber man merkt immer wieder, wie viel einfacher man es doch hätte, wenn man nur ein bisschen echtes Geld … Nein! Pfui! Sitz, Platz und Aus! Böses 2K! Es ist schon bemerkenswert, wie der Publisher es schafft, die Mikrotransaktionen immer wieder ins Spiel zu bringen. In diesem Fall aber eben bemerkenswert dreist. Das ist richtig schade, denn die Story im Karrieremodus ist zwar kitschig, aber auch unterhaltsam. Und seinen selbsterstellten Spieler über High School und College in die NBA zu führen, ist ja ohnehin motivierend. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Großartiges Gameplay trifft auf Grind und Gier.“

Shitstorms sowie Review-Bombing finde ich blöd und ermüdend. Und ja, würden sich die Mikrotransaktionen für 2K nicht lohnen, würden sie sie nicht einbauen. Das System wird also genutzt. Dennoch muss man dieses an sich großartige Basketballspiel mal wieder deshalb abwerten. So viel Spaß mir die Drei-gegen-Drei-Partien in My Team auch machen, ohne MIkrotransaktionen komme ich nicht voran. Auch der nötige Grind in My Career ist etwas ermüdend, wenn ich nicht zusätzlich Kohle ausgeben will. Das nimmt mir den Spaß an diesem eigentlich unterhaltsamen Modus. Immerhin verzichten die anderen Spielmodi auf diesen Mist. Hier kann ich dann auch die großartige Gameplay-Qualität von NBA 2K21 genießen, die dank kleiner aber durchdachter Anpassungen noch höher ist als in den letzten Jahren. Die Teams und Spieler verhalten sich nun wirklich so wie man es aus der realität gewohnt ist. Dadurch ist das Spielgeschehen auch abwechslungsreicher.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grandiose Präsentation
- ➕ Mehr Dribbling-Möglichkeiten
- ➕ Eigenschaften der Spieler werden sehr gut eingefangen
- ➕ Abwechslungsreiches Gameplay
- ➕ Unterhaltsame Story in My Career
- ➕ Sehr gute (englische) Kommentatoren
- ➕ Viele Teams aus sämtlichen NBA-Epochen
- ➖ My Team funktioniert quasi nur, wenn man Echtgeld ausgibt
- ➖ Unumgänglicher Grind in My Career, wenn man auf Mikrotransaktionen verzichtet
- ➖ Teils kleinere KI-Fehler
- ➖ Lange Ladezeiten





Der Ultimate-Team-ähnliche My-Team-Modus bietet einige coole Ideen, ist aber auch durchsetzt mit Mikrotransaktionen. 2K kann es nicht lassen.



Genau wie im Vorgänger, darf man auch wieder mit sämtlichen Teams der WNBA spielen.

Genre: Parksimulation
Entwickler: Washbear Studio
Hersteller: Washbear Studio
Termin: 13. August 2020X
Preis: ca. 30 Euro
USK: nicht geprüft

Parkasaurus

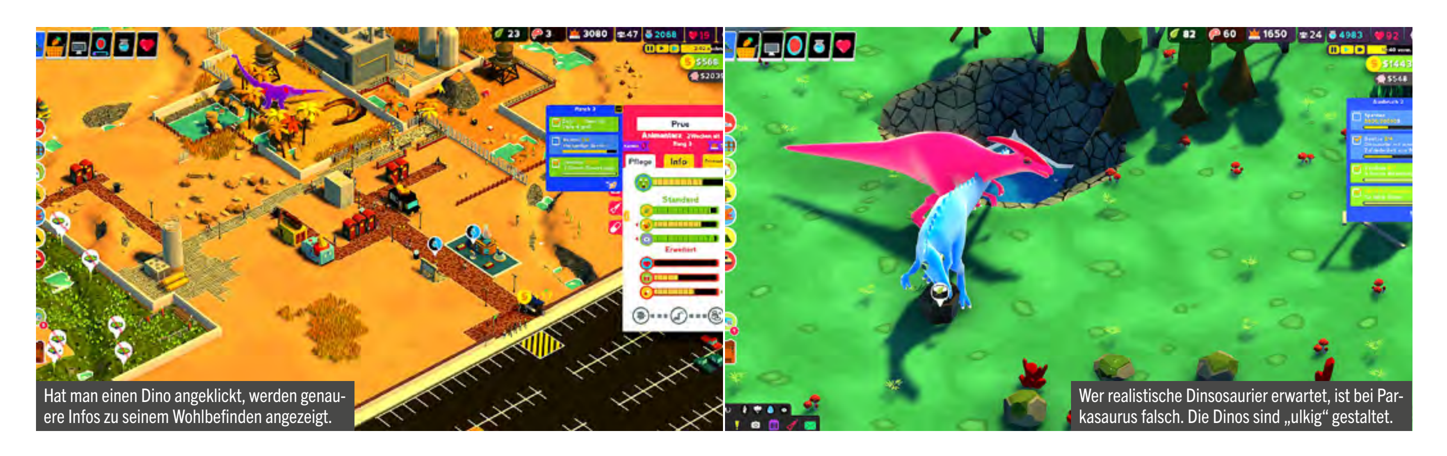
In Parkasaurus könnt ihr euren eigenen Jurassic Park errichten – bestmöglichst, ohne tödliche Zwischenfälle bei Besuchern zu verursachen. Dafür ist neben Manager-Talent auch Kreativität gefragt!

Von: Lukas Schmid & Stefanie Hartwich

Parkasaurus von Washbear Studio (nein, nicht Dinosaur Studio) ist frisch aus dem Early Access geschlüpft und ab sofort auf Steam verfügbar. Nun steht der Dinosaurierparksimulator in direkter Konkurrenz zu Jurassic World: Evolution. Entwickler Washbear Studio beschreibt Parkasaurus als „ulkiges Aufbau-Management-Spiel". Da stellt sich doch direkt die Frage, wer zur Hölle das Wort „ulkig" noch heute benutzt – nur einer von vielen Gründen, sich das Spiel mal näher anzuschauen!

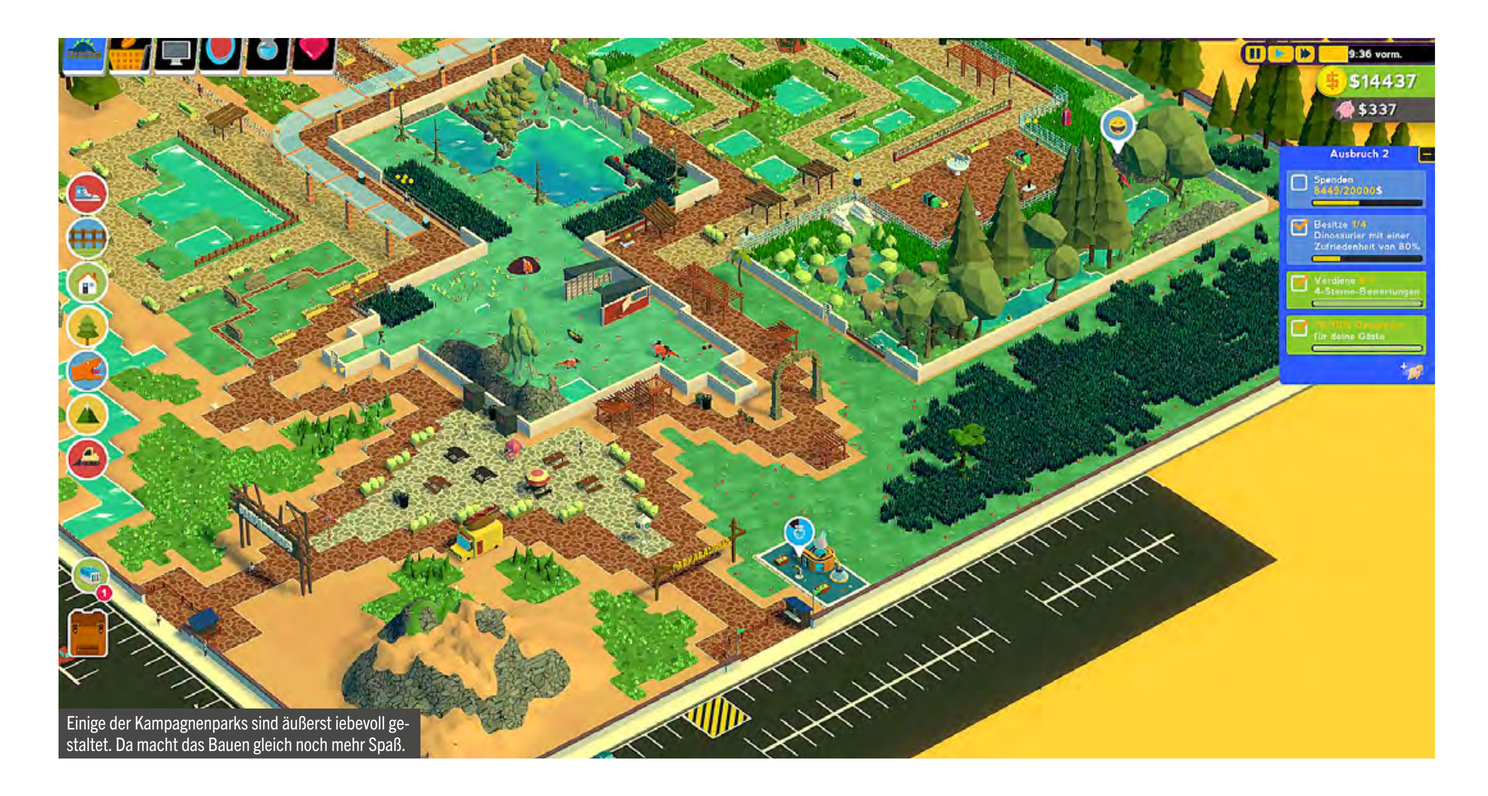
Aller Anfang ist schwer … oder?

Das Spiel ist aufgeteilt in den Kampagnen- und den Anpassbaren Spielmodus. Wir beginnen zunächst mit der Kampagne. Durch das Tutorial wird man von Dinosauriern geführt, die mithilfe von Pop-up-Fenstern sagen, was gemacht werden soll. Die Habitate für die Dinos müssen errichtet, die Dino-Eier platziert oder das ausgewachsene Biest hineingesetzt werden. Damit ist es aber noch längst nicht getan. So muss das Habitat auch der Vegetationszone der Dinos angepasst werden. Es ergibt daher Sinn, Dinos, die entweder die gleiche Rasse oder die gleiche Vegetationszone haben, in ein Habitat zu setzen. Dabei ist es auch wichtig, dass die Größe des Habitats stimmt, denn zu kleine Gehege machen die Dinos unglücklich. Dann trudeln auch schon die ersten Besucher ein. Und die wollen unterhalten werden! Denn ein Dino alleine reicht nicht, um die geldbringende Kundschaft vom Hocker zu hauen. So schafft man sich schnell ein paar Toiletten, Essensmöglichkeiten, einen Ballonwagen und noch viel mehr an. Auch das Erwerben von Sitzbänken ist eine gute Idee,



Hat man einen Dino angeklickt, werden genauere Infos zu seinem Wohlbefinden angezeigt.

Wer realistische Dinosaurier erwartet, ist bei Parkasaurus falsch. Die Dinos sind „ulkig" gestaltet.



Einige der Kampagnenparks sind äußerst iebevoll gestaltet. Da macht das Bauen gleich noch mehr Spaß.

um den Besuchern Komfort bieten zu können und ihnen in weiterer Folge für eine längere Zeit ihr Geld aus den Taschen zu ziehen. Denn je länger sie bleiben, umso mehr Kohle gibt es am Ende des Tages.

Das Tutorial ist recht überschaubar. Da die Missionsauswahl nur bedingt vorgegeben ist, rutscht man schnell in die schwereren Missionen, die keine Tutorialanweisungen haben. Da hätte man lieber auf einen festgelegten Missionsablauf setzen sollen, denn nach acht bis zehn Stunden des Dinopark-Bauens tauchen immer noch neue Erklärungen in Missionen auf, die einem mitteilen, wie man beispielsweise Dinos wieder gesund machen kann. Die Tutorial-Pop-ups nerven und lassen sich leider nicht deaktivieren.

Der Schwierigkeitsgrad der Kampagne ist gering, sodass Parksimulations-Einsteiger keine Probleme haben sollten, den Park aufzubauen und erfolgreich zu führen. Für Spieler, die etwas schwierigere Simulationen bevorzugen, könnte Parkasaurus deutlich an Anspruch missen lassen.

Bin da, wer noch?!

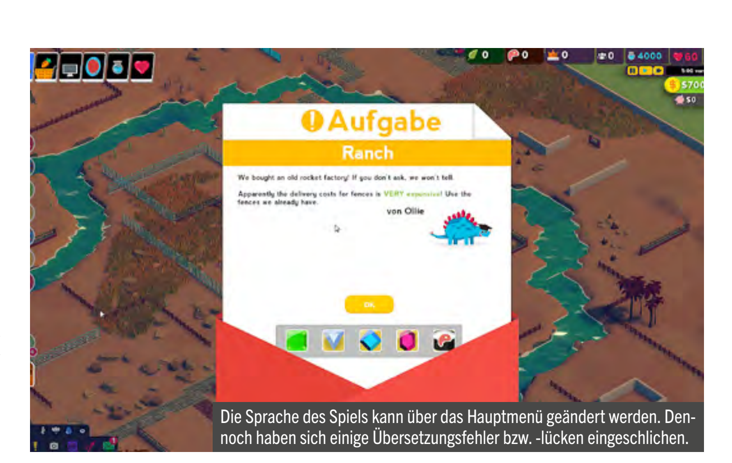
Einen Dino-Park kann man natürlich nicht ohne weitere Mitarbeiter führen. So sind (halbwegs) wichtige Personalentscheidungen zu treffen. Benötigt werden Veterinäre, Wissenschaftler, Security-Fachkräfte und Hausmeister. Die können per Drag & Drop durch den Park geschoben werden. Das muss man zwischendurch machen, da sie leider nicht immer das tun, was gefordert wird. Sie erkennen etwa nicht, welcher Zaun zuerst repariert und welches Gehege zuerst mit Futter beliefert werden soll. Man muss sie daher direkt vor der nicht erledigten Arbeit absetzen. Leider sind die Mitarbeiter schwer von den herumwuselnden Besuchern zu unterscheiden, was manchmal für Frust sorgen kann. Das Verabreichen von Medizin an die süßen Echsentierchen unseres Parks hat auch seine Tücken. Denn der Parkmanager muss selbst darüber entscheiden, welches Medikament verabreicht werden soll. Nicht nur da stellt sich die Frage, wofür die Mitarbeiter eigentlich bezahlt werden. Bei entflohenen Dinos ist man etwa meist schneller am Geschehen, als die Security es jemals sein könnte. Mit gezielten Betäubungspfeilen im First-Person-Modus schläft der Dino nach drei bis vier Schüssen wie ein Baby. Selbstverständlich kann man damit auch noch anderen Unfug anstellen, wie zum Beispiel die Besucher abschießen. Das macht man als guter Dino-Park-Manager aber natürlich nicht … Hust …

Grafisch nicht der Burner

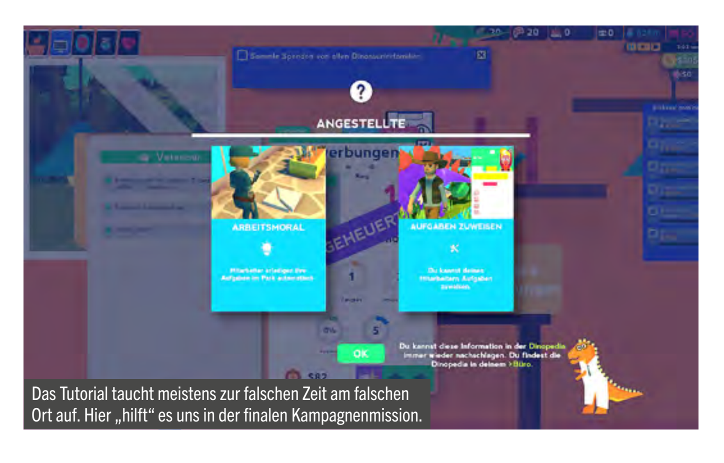
Das Spiel ist liebevoll gestaltet, auch wenn man sich nicht den größten Augenschmaus erwarten darf. Die Dinos werden eher süß als gefährlich dargestellt. Das bedeutet: Statt des Tyrannosaurus Rex aus Jurassic Park wird uns Barney aus der Kinderserie „Barney und seine Freunde" vorgesetzt. Das Spiel weist derzeit noch viele Bugs auf, Wasser scheint hier ein Hauptproblem zu sein. Platziert man es nicht richtig, läuft es über, verteilt sich schlimmstenfalls über das ganze Habitat und verschwindet anschließend auf mysteriöse Weise. Manchmal wird der Boden einfach nur abgesenkt, anstatt mit Wasser gefüllt. Auch verschwinden platzierte Gegenstände zwischendurch. Dafür buhlen aber einige Anzeigen äußerst renitent um Aufmerksamkeit. So verblasst die Anzeige beim Platzieren von Dinoeiern zum Beispiel nach dem Abschluss der Aktion nicht. Das Problem kann erst mit dem Neuladen des Spielstands behoben werden.

Negativ fallen auch die Pop-ups mit Hinweisen und Infos auf, derer es so viele gibt, dass man sich fast fühlt wie auf einer illegalen Streamingseite im Internet. Das hätte man sicher übersichtlicher gestalten können. Zudem kann man die Tipps, die das Spiel insbesondere während des Platzierens von Gegenständen aufploppen lässt, nicht deaktivieren. Den Kasten hätte man sich spätestens nach der zweiten Mission sparen können. Nervig ist auch die Ankündigung des Tagesendes. Auch während man gerade konzentriert in eine Arbeit vertieft ist, wird dann das Spiel kurz unterbrochen und der nächste Tag bricht an. Dann dürfen alle Reiter noch mal von vorne angeklickt werden.

Überzeugend ist dafür der Sound. Mit seiner Sims- bis Animal-Crossing-ähnlichen Musik gefällt Parkasaurus, auch, wenn die Playlist etwas umfangreicher hätte ausfallen dürfte. Die Dinos geben zwischendurch Laute von sich, die einen immer wieder daran erinnern, was für furchteinflößende Wesen da eigentlich im Park wohnen. Die Musik hat sogar einen spielerischen Nutzen: Wird sie schneller und aufgeregter, ist irgendein Dino ausgebrochen. Des Weiteren sorgen auch der Wetter- und Jahreszeitenwechsel für eine besondere Atmosphäre.



Die Sprache des Spiels kann über das Hauptmenü geändert werden. Dennoch haben sich einige Übersetzungsfehler bzw. -lücken eingeschlichen.



Das Tutorial taucht meistens zur falschen Zeit am falschen Ort auf. Hier „hilft" es uns in der finalen Kampagnenmission.

Steuerung mit kleinen Macken
Die Steuerung von Parkasaurus ist schnell erklärt. Mit Q und E dreht man die Map im 45-Grad-Winkel, mit R rotiert man die Gegenstände aus dem Baumarkt und mit T kann man die Zeit beeinflussen. Neben Pause, normaler Geschwindigkeit und doppelter Geschwindigkeit sollte man jedoch nicht mehr erwarten. Ein wenig nervig wird es bei der Steuerung mit der Maus während des Platzierens von Gegenständen. Will man nämlich in die Nähe der Bildschirmränder, ohne sich auf der Karte zu bewegen, macht das Spiel einem einen Strich durch die Rechnung. Außerdem fehlt beim Bauen die Funktion des Rückgängigmachens. Schnell ist aus Versehen ein Zaun oder Gegenstand platziert. Das Entfernen ist zwar keine schwierige Aufgabe, geht einem jedoch schnell auf die Nerven, wenn man weiß, dass ein Rückgängig-Button einem einige Sekunden Zeit gespart hätte. Leider wird auch nicht direkt angezeigt, was man sich im Baumodus nicht leisten kann. Beim Anklicken der Gegenstände, Mitarbeiter und Dinos kommt es zudem auf Präzision an. Gerade bei kleineren Gegenständen ist es schwierig, diese auf den ersten Versuch erfolgreich anzuklicken.

Nicht die Mama! – Fossilienjagd per Minispiel
Um neue Dinos zu züchten. kann man auf zwei Wege zurückgreifen. Entweder produzieren zwei Dinos unterschiedlichen Geschlechts der gleichen Rasse mit einer Zufriedenheitsrate von mindestens 80 Prozent ein Dinoei (sobald man das Dino-Nest freigeschaltet hat). Oder man kauft einfach in der Stadt ein Ei. Dazu benötigt man je nach Dino-Sorte einen speziellen Juwel und Dinofossilien, die man über das Portal ausgraben kann. Im Portal werden mit Tetris-Formen Grabungen auf einem Raster ausgeführt. Je nach Auswahl der Tiefe kann man mehr als nur Fossilien entdecken. So findet man Geld, Wissenschaftspunkte und Herzen, die drei Währungen des Spiels. Mit Herzen, die ihr durch glückliche Dinos bekommt, und Wissenschaftspunkten, die die Wissenschaftler an bestimmten Gebäuden erstellen, werden neue Gegenstände freigeschaltet. Ärgerlich ist, dass die so erspielten Sachen in der Kampagne nicht in die folgenden Missionen übernommen werden. Daher versucht man nur, die Aufgaben zu erledigen und nicht, mehr Ressourcen für bessere Zäune oder Ähnliches aufzuwenden.

Die Fossilienjagd ist wohl der überflüssigste Punkt im gesamten Spiel. Da das automatische Ausbuddeln gerade am Anfang noch zu teuer ist, muss man viel zu oft selbst die Schaufel in die Hand nehmen und graben. Einmal Buddeln reicht nur für Dinosaurier aus, die einen niedrigen Rang haben. Da hätte es sicher eine bessere Lösung gegeben.

Nicht sehr anpassungsfähig
Hat man die Story durch oder erst gar kein Interesse daran, wird der Freie Modus ausgewählt. Dort kann das Spiel nach den eigenen Wünschen angepasst werden, wobei hier weniger Individualisierungsmöglichkeiten drin stecken, als einem lieb ist. Zunächst kann zwischen Standardspiel und Sandkasten ausgewählt werden. Letzterer bietet nur begrenzte Anpassungsmöglichkeiten. So können die anfängliche Geldhöhe, das Terrain (eben bis und holprig) und die Art des Grundstücks (leer, Wald, neues Grundstück) bestimmt werden. Hier hätten wir uns deutlich mehr Möglichkeiten gewünscht, etwa die Auswahl eines Schwierigkeitsgrads. Was das Gameplay angeht, unterscheidet sich der Freie Modus deutlich von der Kampagne. So werden hier Herausforderungen vorgeschlagen, die man an- oder ablehnen kann. Ansonsten hat man gestalterischen Freiraum und kann sich endlich auf das Freischalten von neuen Objekten und Dinosauriern konzentrieren.

Parkasaurus macht Spaß und ist gerade für Simulations-Neulinge gut geeignet. Fast täglich liefern die Entwickler derzeit Patches und weitere Updates am nach, sodass die Hoffnung besteht, dass die bestehenden, teilweise durchaus nervigen Makel irgendwann alle behoben sind. Wer nach Jurassic World: Evolution noch immer nicht genug vom fröhlichen Dino-Dirigieren hat, der findet hier auf jeden Fall viel zum Liebhaben. ❑


In der First-Person-Perspektive können ausgebrochene Dinos meist schneller betäubt werden, als wenn man sich auf die lahmärschige Security verlässt.

MEINE MEINUNG
Stefanie Hartwich



„Für Parkbaueinsteiger geeignet, für Experten zu einfach."

Ach du dicker Dino! Das hat trotz der kleinen Bugs echt Spaß gemacht! Obwohl ich keine ausgeprägte Liebe zu Dinosauriern empfinde, hat mich Parkasaurus vom ersten Moment an gepackt. Die süßen kleinen, aber dennoch gefährlichen Dinos haben sich in mein Herz gebrüllt. Einige Dinge, wie das Fossilien-Minispiel oder die drei verschiedenen Währungen hätte man sich echt sparen können. Ein verstellbarer Schwierigkeitsgrad wäre auch schön gewesen. Das Spiel hat zwar noch einige Bugs, die einem auch kurzzeitig auf die Nerven gehen, die werden aber hoffentlich noch korrigiert!

PRO UND CONTRA

+ Viel zu managen
+ Liebevolle Gestaltung
+ Gute Musik
+ Viele frei setzbare Objekte
+ Humorvolle Story
+ Fast täglich neue Bugfixes
+ Wetter- und Jahreszeitenwechsel
+ Gut für Einsteiger geeignet …
− … für Parksimulationsexperten aber viel zu einfach!
− Noch immer nicht komplett in die deutsche Sprache übersetzt
− Einige Übersetzungsfehler
− Tutorial lässt sich nicht ausschalten und taucht an einigen Stellen zu spät auf
− Mitarbeiter machen arbeitstechnisch gesehen nicht immer einen guten Eindruck
− Mitarbeiter- und Dinosuche etwas umständlich
− Grafische Bugs
− Fossilienjagd-Minispiel nervt
− Manchmal Überflut an Einblendungen
− Freigeschaltete Gegenstände werden nicht in die nächste Kampagnenmissionen mitgenommen
− Keine Rückgängig-Funktion

WERTUNG **7**



Genre: Action-Adventure
Entwickler: eXiin, Fishing Cactus
Hersteller: Modus Games
Termin: 01. September 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 6 Jahren

Ary and the **Secret of Seasons**

Noch nie die Möglichkeit gehabt, die Jahreszeiten zu bestimmen? In Ary and the Secret of Seasons schlüpft ihr in die Rolle des namengebenden kleinen Mädchens Ary, die mithilfe der unterschiedlichen Jahreszeiten dem Chaos in ihrer Heimat auf den Grund geht. Lohnt sich das Abenteuerspiel von Publisher Modus Games?

Von: Stefanie Hartwich & Philipp Sattler

Eigentlich könnte kein Ort perfekter sein als das Land Valdi, in dem Ary and the Secret of Seasons spielt. Es existieren unterschiedliche Jahreszeiten und Vegetationszonen nebeneinander, der böse Magier, der das Land vor unendlich vielen Jahren bedroht hat, wurde besiegt und in den Dom der Jahreszeiten eingesperrt. Darauffolgend wurde ein Bund aus vier Wächtern geschlossen, die jeweils die Macht einer Jahreszeit besitzen und so das Gefängnis schützen. Der Schutzauftrag wurde über die Jahre zu einem Traditionsding, bei dem der Wächtertitel an die Söhne weitergegeben wurde, Frauen sind explizit ausgeschlossen. Und da taucht dann plötzlich Ary auf, die sich mit der Wächtermacht ihres Vaters der neu auftauchenden Bedrohung einer unbekannten höheren Macht anlegen will. Ob das gut geht?

Emanzipatorisch angehauchte Story

Aryelle, Kurzform Ary, wohnt zusammen mit ihren Eltern in einem schicken Häuschen in der Stadt Yule. Eigentlich wohnt Arys Bruder Flynn noch bei ihnen, jedoch ist er während der Wächterausbildung verschwunden und für tot erklärt worden. Das stürzt Arys Vater, Wächter des Winters, in ein tiefes Loch. Er scheint depressiv zu sein und spielt auch während der Geschichte keine besondere Rolle.

Als Ary auf dem Weg zum Marktplatz von Hyänen überrascht wird, die das Schwert ihres totgeglaubten Bruders bei sich tragen, zweifelt sie an dessen Tod. Lange kann sie jedoch nicht darüber nachdenken, denn plötzlich spielen die Jahreszeiten in Yule verrückt. Statt mit einem eiskalten Winter müssen die Bewohner nun mit sommerlichen Temperaturen klar kommen. Um dem Chaos und dem Verschwinden ihres Bruders auf den Grund zu gehen, beschließt sie, da ihr Vater dazu nicht im Stande ist, die Rolle des Winterwächters auszuüben und als erste Frau an der Sitzung des Wächterbundes teilzunehmen. Dafür reißt sie den Winterkristall an sich, der im Keller ihres Hauses versteckt ist. Am Dom angekommen entdeckt sie, dass der Wächterbund die ruhmreichen zu den Rum-reichen Tagen erklärt hat (ok, im Spiel wird über Saft geredet, aber warum sind die Wächter dann so komisch drauf?). Nach einem halbwegs ausgearteten Umtrunk stellen die Wächter des Frühlings, Sommers und Herbst fest, dass ihre Kristalle verschwunden und von einer mysteriösen schwarzen Gestalt geklaut worden sind. Skeptisch beäugen sie das kleine Mädchen, dass die Traditionslinie aufbricht. Ihnen bleibt aber nichts anderes übrig, als Ary auf die Suche nach den Kristallen zu schicken. Dabei deckt sie eine ausgefuchste Intrige auf.

Storytechnisch kann Ary total überzeugen. Als erste Wächterin wird ihr zunächst Skepsis entgegengebracht, da sie zu jung und dann noch weiblich ist. Diese Skepsis wandelt sich jedoch in Akzeptanz und Respekt um, auch wenn man sich an einigen Stellen noch mehr Bezüge zu ihrer besonderen Rolle gewünscht hätte.

Im Laufe unserer Reise entdecken wir auch einige Nebenquests, die inhaltlich von klassischen Sammelquests bis hin zu Bring-Mir-Mal-Quests reichen. Allzu zeitaufwendig sind sie nicht, wodurch die Hauptquest nicht auf der Strecke bleibt. Unterwegs gefundene Truhen beinhalten Münzen, die zum Kauf von frischer Kleidung, Charakter-Upgrades oder neuer Bewaffnung gedacht sind. Leider haben Waffen und Kleidung nur einen optischen Nutzen.

Don't call her Elsa

Die Charaktere sind sehr gut dargestellt. Ihr Aussehen ähnelt dabei neueren Walt-Disney-Filmen. Aber nicht nur da entsteht ein Bezug zu Disney: Ähnlich wie Elsa aus Die Eiskönigin kann Aryelle (noch ein interessanter Disney-Bezug) auf Knopfdruck mit dem Winterkristall ihres Vaters Schnee und an bestimmten Stellen auch Eis beschwören. Dazu entsteht eine Sphäre um sie herum, deren Mittelpunkt sie ist.

Im Laufe des Spieles erlangt sie zudem die Fähigkeit, weitere Jahreszeiten anzuwenden. Diese sind elementar wichtig für das Gameplay des Abenteuers. Denn damit müssen Gegner geschwächt werden, die beispielsweise ein Eisschild haben und somit immun gegen ihre Wintersphäre sind. Auch werden die Rätsel mithilfe der Sphären gelöst, indem wir Eisblöcke beschwören, um Hindernisse zu überwinden, Pflanzen mithilfe des Frühling beschwören, Wasser wegzaubern und


Mithilfe der Jahreszeitenkristalle können an bestimmten Stellen Brücken hergezaubert werden.

Gegenstände hin und her ziehen. Die Sphärenerzeugung geht einfach von der Hand. Bei der Anwendung ist jedoch einiges zu beachten: Die Sphäre ist begrenzt, es entstehen nur kleine Blasen, in denen die jeweilige Jahreszeit auftaucht. Größere Flächen erreicht man mithilfe von Monolithen, an denen man die Sphäre entstehen lässt. Das vergrößert nämlich den Radius. Außerdem können mehrere Jahreszeiten-Sphären gleichzeitig ausgeführt werden, jedoch kann nur jeweils eine Blase pro Jahreszeit gleichzeitig laufen. Die Sphären können sich auch nicht überschneiden, denn dann löst sich die vorherige Sphäre auf. Dadurch ist etwas Hirnschmalz von Nöten, wie man die Rätsel löst.

Die Kämpfe mit den Gegnern, die größtenteils aus Hyänen, Waschbären und sonstigen Tier- und Pflanzenarten bestehen, sind nicht sonderlich anspruchsvoll. Zwischendurch kommt es auch mal vor, dass die Gegner euch gar nicht angreifen, obwohl ihr direkt vor ihnen steht. Wenn man ohnehin zu faul ist, den Kampf anzutreten, kann man einfach durchlaufen. Die Gegner hören nach kurzer Zeit auf, Ary zu verfolgen. In der Vielzahl können Arys Feinde schnell gefährlich werden. Schlimm ist das Sterben aber nicht, man taucht kurz danach in der Nähe der Gegner wieder auf und darf nochmal von vorne beginnen. Bei Bosskämpfen ist das ein bisschen anders, denn der Lebensbalken des Bossgegners füllt sich nach dem eigenen Tod nicht wieder auf. Der Frustrationslevel bleibt dadurch niedrig.

Was zur Hölle kann der Herbst?

Im Laufe des Spiels lernen wir, wie schon gesagt, alle Jahreszeiten und ihre Fähigkeiten kennen. So ist beispielsweise der Frühling hilfreich, um vorhandenes Wasser verschwinden zu lassen. Nur beim Herbst ist es schwierig, eine Existenzberechtigung in dem Spiel zu finden. Es fängt einfach nur zu regnen an und wirkt daher wie eine „Notfallssphäre“, bei der den Entwicklern die Ideen ausgegangen sind und die viel zu selten zum Einsatz kommt. Denn nur gelegentlich werden alle Jahreszeiten gleichzeitig benötigt. Außerdem sind einige Fähigkeiten nur für einen einzigen Bosskampf nützlich und verschwinden danach in der Bedeutungslosigkeit.

Das plötzliche Auftauchen der Fähigkeiten von Herbst und Frühling während der Story ist zudem etwas unglücklich gelöst. Es wird nicht erklärt, welche Funktionen diese beiden Jahreszeiten haben, sodass man es nur durch Zufall herausfindet. Ein weiterer Negativ-Punkt ist die Map. Die fällt für ein Action-Adventure zwar ziemlich groß und vielfältig aus, jedoch zeigt sie bei einigen Missionen den Questmarker nicht mehr an. Man eiert also rum und löst Rätsel, bis man irgendwann nicht mehr weiter weiß, nur um dann zurückzukehren, weil man meint, sich auf dem falschen Weg zu befinden.

Gute Musik, mäßige Untertitel, schlechte Übersetzung

Die Musik von Ary and the Secret of Seasons trägt zur Atmosphäre des Spiels bei. Leider ist Ary and the Secret of Seasons nicht komplett vertont. Alle Gespräche, die nicht in Zwischensequenzen stattfinden, sind in lesbaren Kästen untergebracht. Spieler, die nicht gerne (deutsche) Untertitel lesen und keine guten Englischkenntnisse besitzen, werden um das Adventure vermutlich einen Bogen machen, denn leider hat es keine deutsche Vertonung. Die Übersetzung ist an einigen Stellen mangelhaft und deutsche Untertitel wurden teilweise weggelassen. Das ist gerade bei dem Charakter Dagdann, dem Wächter des Sommers, richtig schade, da er doch den ein oder anderen Witz raushaut, der leider nicht untertitelt ist. Dafür ist die englische Vertonung gut. Es wird sogar kindergerecht geflucht („Son of a cow!“).

Bugs, Bugs, Bugs

Leider gibt es etwas zu lange Ladezeiten, welche durch die Gebietswechsel entstehen. Was Bugs angeht, hat (außer von Spielabstürzen) Ary and the Secret of Seasons das gesamte Repertoire an Fehlern vorrätig. So ist in unseren Testdurchläufen beispielsweise ein Bossgegner in die Luft geflogen und war unerreichbar. Da hilft dann nur noch das Neuladen des Spielstandes, der übrigens nicht zum punktgenauen Respawn an der gleichen Stelle führt. Es ist an einigen Stellen möglich, durch Wände zu lkaufen, durch Gegenstände zu fallen und mit Ary irgendwo hängen zu bleiben. Auch einige Grafikfehler haben sich in das finale Spiel geschlichen. Zwischendurch verschwindet Arys Narbe einfach aus ihrem Gesicht, die Haare sind auf einmal wieder lang und abgesetzte Hüte sind in Zwischensequenzen immer noch zu sehen. Um das Spiel richtig genießen zu können, sollten die Entwickler die Fehler in kommenden Patches also unbedingt beseitigen. Denn ohne Bugs wäre Ary and the Secret of Seasons ein echt gutes Spiel. ❑

MEINE MEINUNG

Stefanie Hartwich



„Ach, Ary! Wärst du doch wenigstens fehlerfrei …“

Ary and the Secret of Seasons hat alles, was ein richtig gutes Abenteuerspiel braucht: Eine gute Story, toll geschriebene Charaktere, keine repetitiven Rätsel und eine innovative Spielidee … ABER es hat mit unglaublich vielen Bugs zu kämpfen. Ohne die Bugs wäre das Spiel um einen, vielleicht sogar zwei Punkte besser bewertet worden. Sollten die Bugs in zwei bis drei Monaten weggepatcht sein, kann ich den Kauf des Indie-Action-Adventures nur wärmstens empfehlen. Wer jetzt schon in die Rolle der Ary schlüpfen will, sollte sich mit Bugs abfinden können.

PRO UND CONTRA

- ➕ Putzig gestaltet
- ➕ Emanzipatorische Grundstory
- ➕ Rätsel nicht repetitiv
- ➕ Schwierigkeitsgrad einstellbar
- ➕ Humorvolle Erzählung
- ➕ Sommerwächter Dagdann ist top!
- ➕ Bosskämpfe müssen nicht komplett von vorne begonnen werden, wenn man sterben sollte
- ➕ Es wird kindergerecht geflucht
- ➕ Gute englische Vertonung …
- ➖ … das Spiel ist aber nicht komplett vertont!
- ➖ keine deutsche Vertonung, Aussetzer bei den Untertiteln
- ➖ Zu lange Ladezeiten zwischen den Gebieten
- ➖ Bugs, Bugs, Bugs
- ➖ Das Verhalten der Gegner grenzt manchmal an Arbeitsverweigerung
- ➖ Mini-Map und Questmarker verbesserungswürdig

WERTUNG **7**


Die Sphären können sich von der Größe her unterscheiden, das passiert meistens, wenn diese in der Nähe einer anderen Spähre aufgerufen werden.

Röki

Genre: Abenteuer
Entwickler: Polygon Treehouse
Hersteller: Ravenscourt
Termin: 23. Juli 2020
Preis: ca. 22 Euro
USK: ab 16 Jahren

Ein Indie-Meisterwerk mit niedlicher Optik und düsterer Geschichte lässt euch tief in die skandinavische Folklore eintauchen.

Von: Melanie Weißmann & Lukas Schmid

Ein virtueller Trip in das kalte Skandinavien kann bei den inzwischen sehr heißen Sommern in Deutschland definitiv nicht schaden. Das dachte sich auch Entwickler Polygon Treehouse, ein kleines Indie-Studio aus Cambridge, als man Ende Juli das durch die skandinavische Folklore beeinflusste Abenteuerspiel Röki veröffentlichte. Trotz des frostigen Settings lässt der neue Indie-Titel seine Spieler aber alles andere als kalt. Das atmosphärische Rätsel-Abenteuer ist eine positive Überraschung.

Eine Story, die das Fjord-Eis zum Schmelzen bringt

Familienbande sind stark, besonders dann, wenn eine geliebte Person in Not gerät. Die Grenzenlosigkeit dieser Liebe erfährt Protagonistin Tove am eigenen Leib, als ihr kleiner Bruder Lars von einer monströsen Waldkreatur in eine Parallelwelt entführt wird, in der die Wesen der skandinavischen Mythologie für das menschliche Auge sichtbar umherwandeln. Zwischen Trollen, Wichteln und Schutzgeistern versucht Tove, ihren Bruder zu retten, und wird dabei vor allerlei Aufgaben und Rätsel gestellt, bei denen sie zuvor gesammelte Gegenstände in neuen Kontexten nutzen muss.

Die Story stellt das klassische Konzept von Gut und Böse infrage und hält viele Momente zum Schmunzeln bereit, aber auch solche, die auf die Tränendrüse drücken. Authentizität wird groß geschrieben bei diesem düsteren und zugleich herzerwärmenden Abenteuer, welches im zeitgenössischen Schweden spielt. Die Figuren, allesamt mit unverkennbar skandinavischen Namen ausgestattet, sind überraschend wortkarg. Hier und da fällt ein Name oder jemand bedankt sich mit einem kurzen „Tak“, dem schwedischen Wort für danke. Deutlich häufiger vernehmen wir aber ein zustimmendes Brummen oder ein angestrengtes Stöhnen, was in jeder Sprache wunderbar die Emotionen der per Texteinblendung sprechenden Figuren untermalt. Ein eiskalter Winter, ein Schaukelstuhl vor dem Kamin und das typische rote Holzfällerhemd


Aus einer Flasche, einem Tuch und Feuer müsst ihr einen Molotow-Cocktail mischen, um eure Liebsten vor dem Monster zu beschützen.



In einem weisen Mutterbaum befindet sich der Knotenpunkt des Schnellreisesystems. Diese nützlichen Wurzelwege müsst ihr nach und nach freischalten.


Um den kleinen Lars zu retten, müsst ihr den mythischen Kreaturen zunächst dabei helfen, das Gleichgewicht im Wald wiederherzustellen.

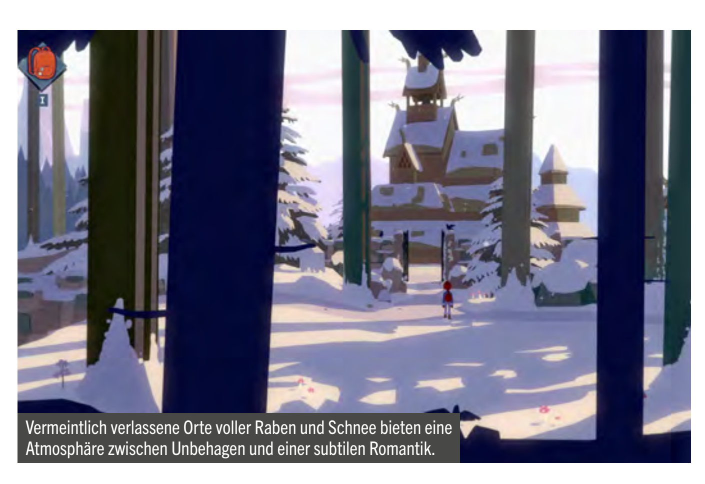
des Vaters der Heldin verstärken die glücklicherweise nicht allzu überzogenen Skandinavien-Vibes des Settings.

Die Detailverliebtheit der Entwickler macht sich auch am roten Faden der Story bemerkbar. Viele kleine Details, die uns am Anfang eher nebensächlich vorkommen, erhalten im späteren Spielverlauf eine Bedeutung. So schafft es das Indie-Game, ein rundes und glaubwürdiges Story-Konzept aufzubauen, das seine Spieler auf eine fantastische Reise mitnimmt.

Alles hängt zusammen

Das runde Konzept von Röki zieht sich auch durch das Gameplay. In der kleinen Welt könnt ihr euch frei zwischen allen bereits erkundeten Orten bewegen. Ein wunderbar in die Story eingewobenes Schnellreisesystem erspart uns unnötige Wege, denn für viele Aufgaben müssen wir an frühere Orte zurückkehren. Die Aufgaben selbst bestehen aus dem Sammeln, Kombinieren oder Zweckentfremden verschiedener Gegenstände, die ihr im Laufe des Spiels in euren Rucksack schmeißt. Der Stauraum dieser Wundertasche erinnerte uns dabei stark an den berühmten Zauberbeutel von Hermine aus Harry Potter, in den sogar ein ganzes Hauszelt hineinpasst. Das Ausrüsten und Benutzen der Items funktioniert leider nicht ganz so flüssig und rasch wie wir uns das wünschen würden, allzu sehr fällt dieser Makel aber dankenswerterweise nicht ins Gewicht.

Beim Lösen der Aufgaben wird ein gewisses Out-of-the-Box-Denken vorausgesetzt. Der Schwierigkeitsgrad der Quests und Rätsel ist dabei gut ausbalanciert. Euch stehen mehrere kleine Helferlein zur Verfügung, die dafür sorgen, dass der Grübelfaktor auf einem moderaten Level gehalten und der gemütliche Spielfluss nicht unterbrochen wird. Wesentlich komplexer ist das relativ undurchsichtige Questsystem. Da ihr euch in der Spielwelt frei bewegen könnt, wird euch nicht vorgeschrieben, wann ihr zu welchem Ort reist, um eine Aufgabe zu lösen. Habt ihr nur eine Kleinigkeit übersehen, kann es passieren, dass ihr völlig planlos noch einmal jeden Ort einzeln nach verlorenen Objekten suchen müsst. Immerhin bedeutet dieses zwiespältige Konzept auch, dass ihr jederzeit eine untergegangene Sidestory nachholen könnt. Um den Verlust des Spielfortschritts zu vermeiden, solltet ihr außerdem oft manuell speichern, denn die automatischen Speicherpunkte sind nur sehr sparsam gesetzt.


Vermeintlich verlassene Orte voller Raben und Schnee bieten eine Atmosphäre zwischen Unbehagen und einer subtilen Romantik.

Atmosphäre mit Gänsehautgarantie

Trotz recht einfacher Mittel ist Röki unglaublich liebevoll und harmonisch gestaltet. Kühle Pastelltöne dominieren das Farbbild und verleihen dem mystischen Wald gleichzeitig eine friedliche Ruhe und eine fast schon melancholische Atmosphäre. Die Geräuschkulisse des düsteren Waldabenteuers geht wahrlich unter die Haut. Beginnt ein Monster zu brüllen, bebt der Bildschirm unter dem basslastigen Grollen. Auch die Stimmen anderer mächtiger Waldbewohner besitzen einen kraftvollen Klang, der uns durch Mark und Bein fährt und unsere Armhaare wie kleine Antennen empor steigen lässt.

Auch der Soundtrack hat einen enormen Gänsehautfaktor. Bereits auf dem Startbildschirm spielt eine beinahe meditative Musik, die uns sofort in ihren Bann gezogen hat. Ganze zehn Minuten haben wir ihr mit geschlossenen Augen gelauscht bis wir uns endlich dazu aufraffen konnten, das Spiel zu starten. Doch damit hatte der Ohrgasmus noch kein Ende, denn auch alle weiteren Stücke des Soundtracks wissen die harmonisch-düstere Stimmung mit ihren Klängen zu untermalen.

MEINE MEINUNG

Melanie Weißmann



„Sehr gelungenes Gesamtpaket mit minimalen Schwächen"

Ein Spiel, das Emotionen schürt und die Sinne verführt! Selten habe ich ein Spiel mit einer solch einnehmenden Atmosphäre gesehen. Design, Dialoge und Soundkulisse harmonieren perfekt und haben mir eine synästhetische Erfahrung von höchster Qualität beschert. So ist dieses Sinneserlebnis für mich in Nachgang auch deutlich einprägsamer gewesen, als das recht unspektakuläre Gameplay, welches Röki uns darbietet. Das Erkunden der liebevoll gestalteten Welt und das Aufsaugen der verträumten Atmosphäre sowie das aufmerksame Verfolgen der einfühlsamen Geschichte stehen für mich deutlich im Vordergrund des Indie-Titels. Um philosophische Fragen wie „Welche Kreaturen verdienen überhaupt Liebe?", oder „Was macht ein Lebewesen zu einem Monster?" baut Röki seine oftmals sehr melancholische Story auf und schafft es, viele berührende Momente einzubauen. Überraschende Wendungen in der Geschichte sind die Kirsche auf dem Sahnehäubchen, die ich genüsslich vernascht habe.

PRO UND CONTRA

- ＋ Herzerwärmende, aber auch düstere Story
- ＋ Authentisches Setting
- ＋ Toll umgesetztes Schnellreisesystem
- ＋ Sinnvolle Hilfsmittel zum Lösen der Aufgaben
- ＋ Aufgaben und Rätsel gut gebalanced
- ＋ Liebevolle Optik
- ＋ Immersiver Soundtrack
- − Drag&Drop-System des Rucksacks schwergängig
- − Questsystem nicht transparent
- − Automatische Speicherpunkte werden zu selten gesetzt



Polygon Treehouse hat mit Röki eine düstere Story in eine niedliche Optik verpackt und zusammen mit dem sinnesverwöhnenden Soundtrack ein wundervolles Gesamtpaket erschaffen. Dieses ist natürlich auch nicht frei von Makeln, aber macht so vieles richtig, dass es nicht schwer fällt, über diese hinwegzusehen.

Röki ist aktuell nur für den PC erhältlich. Zu einem späteren Zeitpunkt soll eine Umsetzung für Nintendo Switch folgen. ❑

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

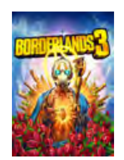
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

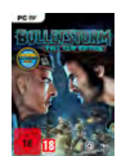
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

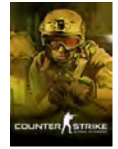
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

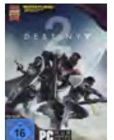
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

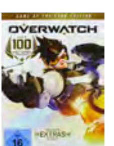
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

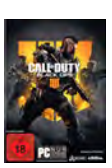
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



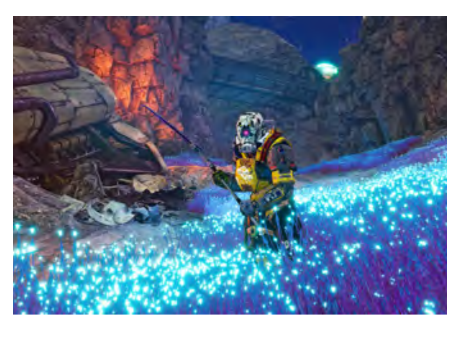
Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

The Outer Worlds: Peril on Gorgon

Obsidians humorvolles Sci-Fi-Rollenspiel wurde wie versprochen erweitert: Der erste von zwei geplanten Story-DLCs ergänzt das Hauptspiel um eine neue Questreihe, die euch auf einen besiedelten, mordsgefährlichen Asteroiden führt. Nachdem sich Spacer's Choice dort aus dem Staub gemacht hatte, übernahmen Plünderer das Kommando und halten den tristen Gesteinsbrocken seitdem fest in ihrer Hand. Euer Job: Einer unterhaltsamen Story folgen, Unmengen an Beute aufsammeln und gut geschriebene Quests voller Sprachwitz erledigen. Es gibt zwar keine frischen Begleiter oder Spielmechaniken, aber zumindest ein paar neue Waffen und zusätzliche Perks, außerdem wurde die Levelgrenze angehoben, damit ihr euren Helden weiter ausbauen könnt. Peril on Gorgon bietet sechs bis acht solide Spielstunden und ist für 15 Euro über den Epic Games Store oder als Teil des 25 Euro teuren Erweiterungspasses erhältlich. Fazit: Ein gelungener DLC ohne Überraschungen. **Felix Schütz**



Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games



Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politische Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

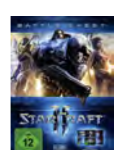
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

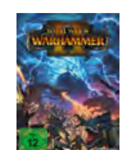
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

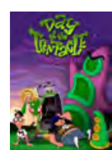
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



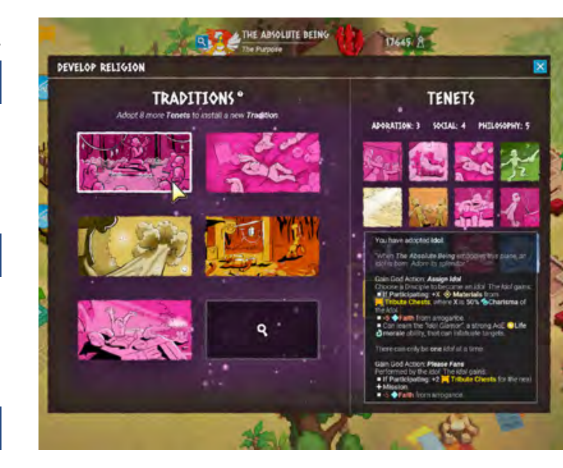
The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

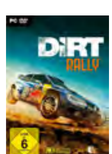
Godhood: Endlich wieder Gott spielen!

Spätestens seit Populous spielen wir gerne mal Gott – auch Godhood schlägt in diese Kerbe. In einer fiktiven, an Mittelamerika angelegten Welt versucht ihr, genug Anhänger um euch zu scharen, um die anderen Glaubensrichtungen zu verdrängen. Welche Art von Gott ihr seid, das bleibt euch überlassen: Ihr könnt den Krieg predigen, Keuschheit verlangen oder eure Jünger in Cthulhu-Manier in den Wahnsinn treiben. Insgesamt sieben verschiedene Grundausrichtungen gibt es, die auch euren Kampfstil beeinflussen – oder eher den Kampfstil eurer Anhänger. Statt selbst die Gefechte zu lenken, finden diese nämlich als Autobattler statt. Ihr sorgt lediglich für gute Bedingungen. Dazu rekrutiert ihr neue Anhänger, trainiert sie, stattet sie mit Skills und Gegenständen aus, bevor ihr sie gegen eure Feinde antreten lässt. Frisch rekrutierte Gläubige besitzen auch noch keine Charakterklasse, diese verpasst ihr ihnen nach 1-2 Missionen und habt dabei 11 von knapp 20 Klassen zur Auswahl – je nach Religionsausrichtung. Die bestimmt zudem, ob ihr eher auf körperlichen oder psychischen Schaden setzen solltet. Nebenbei baut ihr noch euer Kult-Zentrum aus und errichtet Tempel, Gärten, Opferstätten oder ihr sprecht diverse Wunder für Boni in den Kämpfen. Die Ressourcen für all das erhaltet ihr in den Missionen, für die ihr oft nur wenige Runden Zeit habt – das erhöht den ohnehin schon knackigen Schwierigkeitsgrad noch mal. Alles in allem macht Godhood auf jeden Fall Laune, nur der Zufallsfaktor sorgt ab und an für Frust – führt er doch im schlechtesten Falle zum Ende eurer gesamten Religion. **Sascha Lohmüller**



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2020

Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Cloud Gardens – etwas Entspannung, bitte!

Ihr kennt das sicher: An manchen Abenden ist man so ermüdet vom Alltag, dass man keine Lust auf irgendwelche aufregenden, actionreichen Spiele hat. Doch auch für solche Gelegenheiten gibt es hin und wieder die passenden Spiele – etwa Cloud Gardens von den Entwicklern des Indie-Hits Kingdom. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Ihr seht vor euch kleine, postapokalyptische Dioramen, die ihr möglichst effektiv mit Pflanzen überwuchern sollt. Dazu werft ihr Setzlinge auf das Diorama, wodurch an der Stelle eine Pflanze zu wachsen beginnt. Nebenbei erhaltet ihr auch Nachschub an Gegenständen – platziert ihr diese in der Nähe einer Pflanze gibt das einen Wachstumsschub, blüht sie auf, gibt es Fortschrittspunkte für den nächsten Setzling. Ist genug überwuchert, geht es ins nächste Level. Nach und nach erhaltet ihr neue Pflanzen, die sich anders verhalten – experimentieren ist also erwünscht. Verzetteln kann man sich nur selten, das Erlebnis ist also betont meditativ und unaufgeregt, nutzt sich dafür aber auch recht schnell ab. Für gerade mal 6,59 Euro aber durchaus einen Blick wert. **Sascha Lohmüller**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

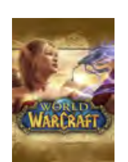
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



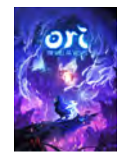
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

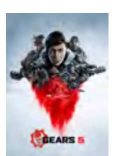
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

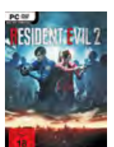
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



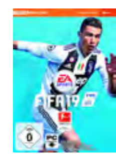
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

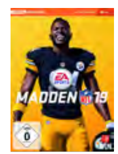
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

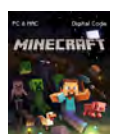
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

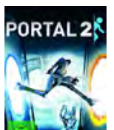
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

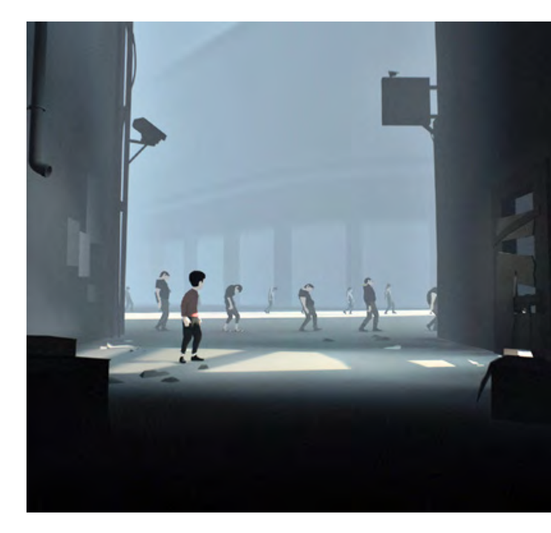
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

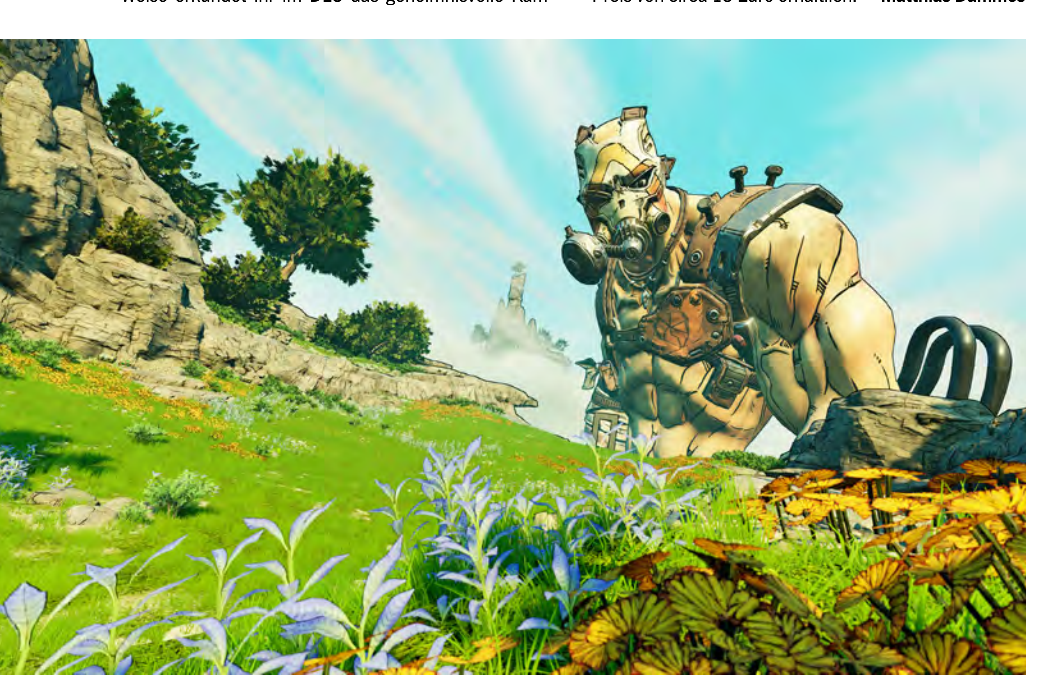
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Borderlands 3: Psycho-Krieg-DLC

Es ist schon beinahe Tradition, dass die DLCs der Borderlands-Reihe solch abgefahrene und lange Namen haben, dass diese nicht mal hier in die Headline passen. So auch beim vierten Story-DLC zu Borderlands 3. Dieser hört auf den vollständigen Namen „Psycho-Krieg und der Fantastische Fustercluck“. In dieser neuen Erweiterung geht es um die Frage, warum die Psychos von Pandora eigentlich so völlig irre sind. Um diesem Mysterium auf die Spur zu kommen, versetzt euch die Wissenschaftlerin Patricia Tannis in den Verstand von Krieg, dem Psycho-Crimson-Raider, der bereits in Borderlands 2 eine Rolle spielte. Auf diese Weise erkundet ihr im DLC das geheimnisvolle Kammerhalla, wo der Ursprung der Psychos zu finden sein soll. Dabei ist aber auch Kriegs Verstand kein ungefährlicher Ort, wo euch Erinnerungen an niedergemetzelte Gegner und innere Dämonen erwarten. Es gibt daher auch ein Wiedersehen mit bekannten Charakteren, die eigentlich gar nicht mehr unter den Lebenden weilen, allen voran natürlich Kriegs geliebte Maya. Wie für die Borderlands-DLCs üblich, erwartet euch aber nicht nur eine neue abgefahrene Geschichte, sondern auch jede Menge Beute. Neue Waffen, Ausrüstungen und kosmetische Gegenstände gibt es ebenfalls zu entdecken. Der DLC ist Teil des Season-Passes oder auch einzeln zum Preis von circa 15 Euro erhältlich. **Matthias Dammes**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



Bewegte Karriere: Die 1964 geborene Amy Hennig hat an zahlreichen großen Videospielen mitgearbeitet. (Bild: Skydance Media)

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE TEIL 6

Amy Hennig

Die Frau hinter Soul Reaver, Uncharted und Star Wars: Ragtag

Dank ihrer leidenschaftlichen Arbeit an den Spielereihen Soul Reaver und Uncharted gilt Amy Hennig als eine der einflussreichsten Frauen in der Gamesbranche. Wir skizzieren ihren bewegten Werdegang, analysieren, warum ihr Star-Wars-Spiel Project Ragtag zum Scheitern verurteilt war und verraten, was sie als Nächstes vorhat.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Schon als Teenager verliebt sich die am 19. August 1964 geborene US-Amerikanerin Amy Hennig in die Themen, die ihr weiteres Leben über viele Jahre hinweg prägen werden: Star Wars, Atari-Konsolen sowie das Pen-&-Paper Rollenspiel Advanced Dungeons & Dragons. Nach ihrer Schulzeit besucht Hennig zunächst die renommierte University of California in Berkeley und studiert dort Englische Literatur. Mit dem Abschluss in der Tasche geht es dann direkt weiter an die San Francisco State University. Schwerpunkt: Filmtheorie und Produktion. Doch die Bay Area ist schon damals ein teures Pflaster. Um sich neben dem Studium etwas dazuzuverdienen, arbeitet Hennig daher in ihrer Freizeit als freischaffende Künstlerin für den Spieleentwickler Epyx Computer Software.

Ihr erstes Projekt: Sie soll das Atari-Lynx-Actionspiel Electrocop für den Atari 7800 adaptieren. „Die Versionen waren nicht miteinander verwandt, sondern hatten lediglich den gleichen Namen", erinnert sich Hennig in einem Interview mit dem US-Magazin Game Informer (https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2010/12/02/storytellers-of-the-decade%3A-amy-henning-interview.aspx). „Letztendlich war es ein furchtbarer Robocop-Rip-Off. Wir versuchten, die Grenzen der Technologie auszuloten. Allerdings kurz vom Ende des Lebenszyklus des 7800er". Hennig macht sehr gute Fortschritte, und noch Jahr 1990 wird eine praktisch fertige Version auf der Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas gezeigt. Marktreife erreicht das seitlich scrollende Actionspiel dennoch nicht: Atari hat den 7800er zu jenem Zeitpunkt fast schon abgeschrieben hat und zieht kurz vor der Veröffentlichung des Titels den Stecker.

Erst Electronic Arts, dann Crystal Dynamics

Hennig lässt sich von diesem Rückschlag allerdings nicht entmutigen. „Mir wurde klar, dass dieses Medium etwas Faszinierendes an sich hatte. Und das, obwohl wir damals nur Pixelfiguren durch die Gegend bewegten, wir kaum Speicher und nur wenig Farben hatten. Ich war der Ansicht, dass es bestimmt hochinteressant wäre, einer Industrie beizutreten, die gerade erst aufkeimt und Pionierarbeit leistet".

Mit dieser Motivation im Blut bewirbt sich die damals 27-Jährige beim Software-Riesen Electronic Arts. Als der sie als Grafikerin und Animationsspezialistin unter Vertrag nimmt, hängt Hennig das Filmstudium umgehend an den Nagel und stürzt sich voller Elan in neue Projekte. Zunächst arbeitet sie am damals leider nie veröffentlichten The Bard's Tale 4. Danach



Die Lynx-Fassung von Electrocop (im Bild) arbeitete mit verschiedenen Bildschirmebenen, um einen Pseudo-3D-Effekt zu erzeugen. Die von Hennig bearbeitete Version für Atari 7800 lief komplett in 2D ab. Erschienen ist sie jedoch nie. (Bild: Moby Games)

Im SNES-Plattformer Michael Jordan: Chaos in the Windy City hatte Hennig die Rolle der Spieldesignerin inne. Der ganz große Wurf war das 16-Bit-Spiel allerdings noch nicht. (Bild: Moby Games)

am Hubschrauber-Hit Desert Strike: Return to the Gulf, wo Hennig unter anderem viele der spannenden Zwischensequenzen erstellt und zum Leben erweckt.

Die bekennende Gamerin liebt ihren Job, zeigt volles Engagement und hat das Glück auf ihrer Seite. Denn als der leitende Designer des Super-Nintendo-Jump&Runs Michael Jordan: Chaos in the Windy City plötzlich kündigt, darf sie seinen Posten übernehmen. „Das Konzept für das Spiel existierte schon und war ziemlich verrückt. Letztendlich ging es darum, Michael Jordan in einen Plattformer zu integrieren“, so Hennig gegenüber Game Informer. „Genau das tat ich, während ich gleichzeitig versuchte, die Hardware auszureizen.“ Das Ergebnis dieser Bemühungen sieht optisch in der Tat ziemlich gut aus und wird auch spielerisch von einigen Fachmagazinen als recht unterhaltsam befunden.

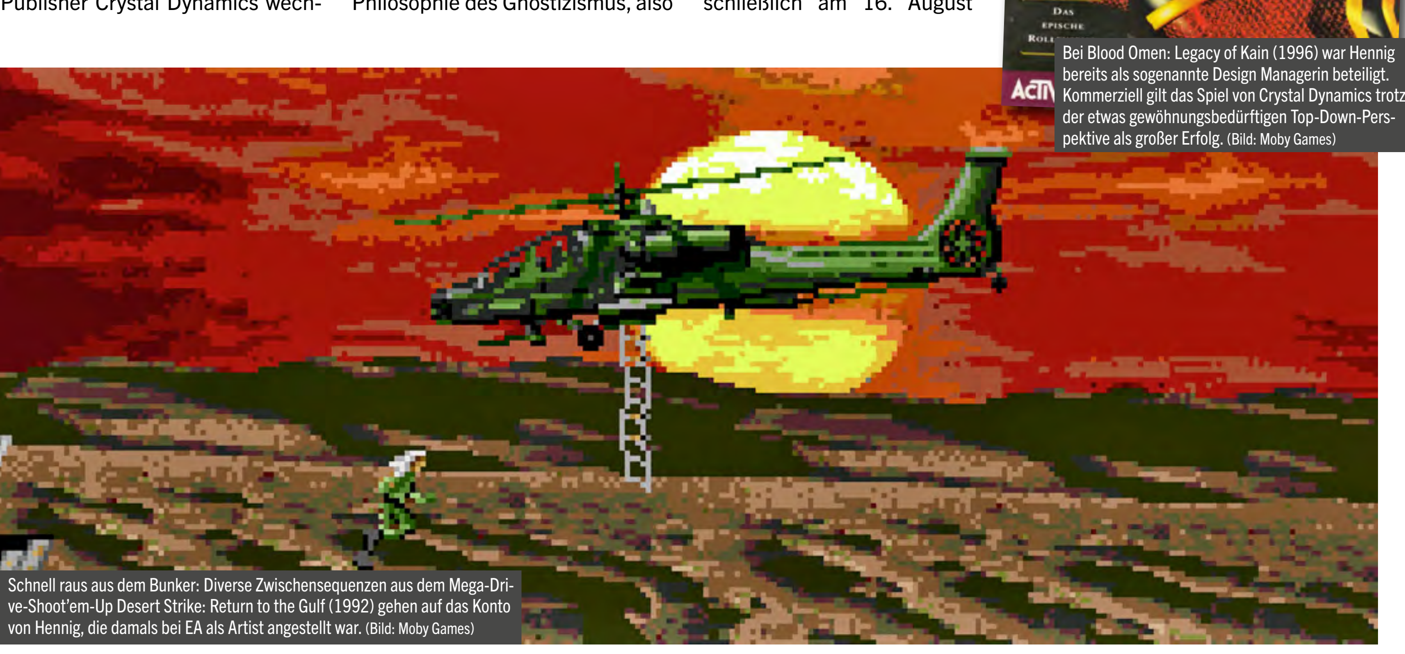
Der eigentliche Durchbruch gelingt Hennig jedoch erst, als sie im Jahr 1995 zum ebenfalls in Redwood City ansässigen Entwickler und Publisher Crystal Dynamics wechselt und dort zur Design Managerin aufsteigt. Die Kalifornier sind sehr zufrieden mit ihrer Arbeit am Action-Abenteuer Blood Omen: Legacy of Kain, am Sportspiel 3D Baseball sowie am Point&Click-Abenteuer Blazing Dragons und übertragen ihr schon bald deutlich mehr Verantwortung. Gemeint ist eine Stelle als Game Director von Soul Reaver: Legacy of Kain.

Das Sequel zu Blood Omen setzt im Gegensatz zum Top-Down-Vorgänger auf eine erweiterte Version der bereits im Hüpfspiel Gex 3: Deep Cover Gecko genutzten 3D-Engine und will mit einer komplexen Geschichte punkten. „Die Originalidee basierte lose auf den rebellierenden Engeln aus dem epischen Gedicht ‚Das verlorene Paradies‘ des englischen Dichters John Milton“, verrät Hennig 2012 in einem Interview mit dem offiziellen amerikanischen Playstation-Blog (https://blog.playstation.com/2012/10/12/behind-the-classics-amy-hennig-talks-soul-reaver-secrets/). „Die spirituelle Struktur der Welt fußte dagegen auf der Philosophie des Gnostizismus, also dem Glauben, dass der Kosmos von einem übelwollenden Heuchler-Gott regiert wird; dass alle Menschen Gefangene einer spirituellen Lüge sind und dass die Menschheit trotz unüberwindbarem Schicksal für freien Willen kämpft.“

Die Entwicklung von Soul Reaver verschlingt zweieinhalb Jahre und sorgt für zahlreiche Herausforderungen. Vor allem ein rechtlicher Disput mit Silicon Knights, den Entwicklern von Blood Omen, macht dem Entwicklerteam zu schaffen und führt dazu, dass Hennig bestimmte Teile des Spiels herauskürzen lässt und ein Cliffhanger-Ende implementiert. Hennig tut eben diese Entscheidung bis heute weh – im Nachhinein ist sie jedoch die einzig richtige, um weitere Verzögerungen zu vermeiden. Als Soul Reaver schließlich am 16. August 1999 erscheint, knallen bei Crystal Dynamics trotzdem die Korken.

Die Presse liebt Raziels Abenteuer und findet viel Lob für die packende Atmosphäre, den düsteren Plot sowie die tollen Zwischensequenzen. Nicht zu vergessen die überzeugende Sprachausgabe. „Unser Ansatz in Sachen Voice-acting war ziemlich innovativ für

Bei Blood Omen: Legacy of Kain (1996) war Hennig bereits als sogenannte Design Managerin beteiligt. Kommerziell gilt das Spiel von Crystal Dynamics trotz der etwas gewöhnungsbedürftigen Top-Down-Perspektive als großer Erfolg. (Bild: Moby Games)



Schnell raus aus dem Bunker: Diverse Zwischensequenzen aus dem Mega-Drive-Shoot'em-Up Desert Strike: Return to the Gulf (1992) gehen auf das Konto von Hennig, die damals bei EA als Artist angestellt war. (Bild: Moby Games)



Mit dem famosen Action-Adventure Legacy of Kain: Soul Reaver für die erste Playstation glückte Hennig der Durchbruch als Spieldirektorin. Noch heute bezeichnet sie die Soul-Reaver-Reihe als ihre größte Errungenschaft. (Bild: Moby Games)

die damalige Zeit, denn wir luden immer mehrere Sprecher ein, die dann ihre Dialoge gemeinsam und nicht isoliert voneinander aufnahmen", so Hennig.

Insgesamt acht Jahre lang ist Hennig letztendlich bei Crystal Dynamics tätig und verantwortet dort außerdem noch das erfolgreiche Legacy of Kain: Soul Reaver 2 sowie Legacy of Kain: Defiance, das die Story der Protagonisten Kain und Raziel zwar zu einem Ende führt, aber nicht vollständig auflöst.

Bei Naughty Dog wird Hennig zum Superstar

Der wahrscheinlich wichtigste Jobwechsel für Hennig findet im November 2003 statt und sichert ihr einen Posten als Creative Director bei Sonys Haus- und Hofentwickler Naughty Dog im südlicher gelegenen Santa Monica. Das PS2-Jump&Run Jak 3 soll an die Qualitäten der beiden Vorgänger anknüpfen – und Hennig hat die Ehre, das gesamte Projekt zusammen mit Studiomitgründer Jason Rubin zu leiten. Mit Erfolg: Dank einer irrwitzigen, trickfilmreif inszenierten Story und einer abwechslungsreichen Mischung aus Plattform-Action, Fahrspaß und Gunplay verkauft sich Jak 3 nach dem Launch am 9. November 2004 mehr als 1,32 Millionen Mal.

Naughty Dog hält mittlerweile große Stücke auf Hennig und überträgt ihr nicht zuletzt dank ihrer langjährigen Storytelling-Erfahrung mit der Leitung von Projekt „Big", einem angehenden Launch-Titel für die noch in Entwicklung befindliche Playstation 3. Eines der wichtigsten Designziele: Statt stilisierter Figuren sollen diesmal realistisch dargestellte, menschliche Charaktere den Ton angeben und zeigen, was die kommende Sony-Konsole technisch zu leisten vermag. Als inhaltliche Inspiration für die komplett neue Marke dienen Hennig und ihren Co-Autoren Neil Druckmann und Josh Scherr unter anderem Pulp-Magazine aus den 1930er- bis 1950er-Jahren, Jerry Bruckheimers Abenteuerfilm Das Vermächtnis der Tempelritter (2004) sowie Steven Spielbergs Indiana-Jones-Streifen. Spielerisch hingegen legt man den Fokus auf Cover-basiertes Gunplay und an Tomb Raider angelehnte Plattform-Passagen.

Im Gegensatz zur Lara-Croft-Konkurrenz soll hier jedoch ein männlicher Held ohne jahrelange Spezialausbildung und mit vielen Ecken und Kanten den Protagonisten geben. Oder um es mit dem Worten von Hennig in einem Gespräch mit der Tech-Website VentureBeat (https://venturebeat.com/2019/02/22/amy-hennig-interview-surviving-the-trauma-of-making-a-video-game-and-inspiring-newcomers/view-all/) auszudrücken: „Lara war ein ehrgeiziger, akrobatischer, James-Bond-ähnlicher Charakter. Also machten wir unseren Helden ein bisschen tollpatschiger und glückloser – mehr so wie Harrison Ford in Indiana Jones, der häufig am Limit seiner Fähigkeiten agiert." Damit die Geschichte nie emotionslos rüberkommt, stellt Hennig dem Protagonisten außerdem zwei unterstützende Charaktere zur Seite.

Im November 2007 ist es dann soweit: Drei Tage nach dem Launch der PS3 stürmt Uncharted: Drake's Fortune mit Nathan Drake auf den US-Markt und verkauft sich blendend. Allein in den ersten zehn Wochen gehen eine Million Exemplare über die Ladentische. Später summiert sich diese Summe weltweit auf 4,8 Millionen.

Kein Wunder also, dass Hennig auch den Nachfolger koordinieren darf – diesmal allerdings in Zusammenarbeit mit Bruce Starley, der bei Teil eins die Rolle des Co-Artdirektors innehatte. Hennig und ihr Team strukturieren Uncharted 2: Among Thieves ähnlich wie den ersten Teil, jedoch mit komplett neuem Setting, neuer Geschichte, optimierter Technik (Naughty Engine 2.0) sowie erstmals einem Mehrspieler-Modus. Unterm Strich eine fantastische Kombination, die weltweit zahlreiche Spiel-des-Jahres-Auszeichnungen einfährt und es mit 6,5 Millionen Exemplaren auf Platz fünf der meistverkauften PS3-Spiele schafft.

Direkt davor mit 6,6 Millionen Einheiten folgt übrigens Uncharted 3: Drake's Deception, dessen Entwicklung ganz im Zeichen eines Wüstenszenarios steht. „Als wir erstmals die Sand-Idee hatten, sah man schon das Leuchten in den Augen der Beteiligten. Kurz darauf sagten dann alle ‚Ja, das wird richtig schwierig – lasst es uns anpacken!'", resümiert Hennig 2010 in einem Interview mit dem US-amerikanischen Magazin Entertainment Weekly.

Darüber hinaus soll sich Teil drei offener anfühlen als die Vorgängerspiele, einen erweiterten Mehrspieler-Modus bieten und 3D-Fernseher unterstützen – Ziele, die allesamt umgesetzt werden können und die Serie endgültig zum Meilenstein in Sonys Exklusivportfolio machen. Eine Fortsetzung ist damit so gut wie sicher.

Schlammschlacht um Uncharted 4

Die Entwicklungsarbeiten an Uncharted 4: A Thief's End für PS4 beginnen im Jahr 2011. Genau wie bei Teil drei übernimmt Hennig in Kooperation mit Justin Richmond die Leitung des Projekts – sie als Kreativdirektor, er als Gameplay-Direktor. Die damals 47-Jährige macht sich sofort ans Werk und ersinnt eine vielversprechende


Soul Reaver 2 führte die Geschichte von Held Raziel – den Hennig erdacht hatte – auf Playstation 2 und PC fort. Wer heute mal reinspielen will: Der Titel ist sowohl bei Steam als auch bei GOG.com erhältlich. (Bild: Crystal Dynamics)


Legacy of Kain: Defiance (2003) ist das einzige Spiel der Reihe, bei dem ihr sowohl in die Rolle von Halbgott Kain als auch von Todesengel Raziel schlüpfen könnt. Auch hier war Hennig als Game Director verantwortlich. (Bild: Crystal Dynamics)



Debüt bei Naughty Dog: Technisch als auch im Hinblick auf seine witzige Geschichte zählt das von Amy Hennig und Jason Rubin koordinierte Jak 3 zum Besten, was die Playstation 2 in Sachen Jump & Runs zu bieten hat. (Bild: Crystal Dynamics)

Moderner Indiana Jones. Die Geschichte von Uncharted: Drake's Fortune erntete viel Lob und legte den Grundstein für Naughty Dogs Erfolgsserie. (Bild: Sony)

Geschichte mit einigen ungewöhnlichen Ideen. So ist unter anderem geplant, dass Nathan Drake die komplette erste Hälfte des Spiels überhaupt keine Fernkampfwaffen einsetzt und sein Bruder Sam über weite Strecken als zentraler Antagonist agiert. Erst kurz vorm Schluss sollte Nathan erfahren, dass Sam sein Bruder ist. Einmal vereint, wären die beiden dann gemeinsam gegen Oberschurke Rafe vorgegangen. Das Team baut erste Levels (unter anderem Schottland und Madagaskar), verpflichtet zahlreiche Synchronsprecher, darunter Alan Tudyk (als Rafe) sowie Todd Stashwick (als Sam) und experimentiert mit neuen Gameplay-Mechaniken, etwa Fahrzeugen und einem Greifhaken.

Hennig hat erzählerisch relative freie Hand, denn das zweite Team bei Naughty Dog werkelt zu diesem Zeitpunkt noch fieberhaft an The Last of Us, das nach seinem Release am 14. Juni 2013 große Wellen schlägt und etliche Kritikerpreise einheimst. Nach der Fertigstellung von Left Behind, dem ersten und einzigen Story-DLC zu The Last of Us, kommt es dann allerdings zu hitzigen Diskussionen innerhalb der Studio-Führungsetage. Sowohl Bruce Straley als auch Neil Druckmann, die kreativen Köpfe hinter The Last of Us, sind beide nicht einverstanden mit dem Status Quo von Uncharted 4.

Die exakten Details dieser Meinungsverschieden sind nicht überliefert. Allerdings sprechen ehemalige Mitarbeiter immer wieder von einer Art Lagerbildung innerhalb des Studios. Die einen sagen, Hennig hätte falsche Designentscheidungen getroffen und dem Spiel eine unklare Marschrichtung gegeben. Die anderen werfen Naughty Dog vor, durch den einschneidenden Erfolg von The Last of Us die Belange des Uncharted-4-Teams aus den Augen verloren zu haben.

Letztendlich mündet die vertrackte Situation in einem handfesten Streit, infolgedessen sowohl Amy Hennig als auch Justin Richmond und einige andere Mitarbeiter das Studio verlassen. Eine offizielle Verabschiedung von Hennig findet nicht statt, was viel über die Heftigkeit der Auseinandersetzung aussagt. Immerhin: Beide Parteien einigen sich schriftlich darauf, sich im Nachhinein nicht negativ übereinander zu äußern.

Die goldene Ära Naughty Dog ist für Hennig damit beendet. Uncharted 4 hingegen wird von Straley und Druckmann in vielen Punkten umgekrempelt – insbesondere der Part mit Sam, den Nathan im finalen Spiel nun deutlich früher trifft. Schenkt man übrigens Aussagen von Sams neuem Synchronsprecher Troy Baker Glauben, hatte man damals bereits acht Monate lang Hennigs Story aufgenommen und musste all das zum Fenster rauswerfen.

Weiter bei Visceral Games

Im April 2014 stößt Hennig zu Visceral Games (ehemals EA Redwood Shores), wo man unter Hochdruck am Cops-versus-Verbrecher-Shooter Battlefield: Hardline arbeitet. Anfangs unterstützt sie das Team beim Optimieren von Zwischensequenzen und Skripts. Doch bereits einige Monate spä-

Volltreffer: Mit einer Metacritic-Durchschnittswertung von 96 von 100 Punkten gilt Uncharted 2: Among Thieves als eines der besten Spiele aus der Feder von Amy Hennig. (Bild: Sony)



Uncharted 3: Drake's Deception schaffte zwar „nur" noch einen Metascore von 92, verkaufte dafür aber knapp mehr als Teil zwei. (Bild: Moby Games)



Für das zunächst PS-Vita-exklusive Uncharted: Golden Abyss verpflichtete man Hennig als Story Consultant. Das Ergebnis kann sich ebenfalls sehen lassen. (Bild: Moby Games)

ter widmet sie sich dem Projekt, für das sie eigentlich angeheuert wurde. Zur Erinnerung: Im Mai 2013 hatte sich EA für zehn Jahre von Disney die Rechte gesichert, exklusiv an Star-Wars-Spielen zu arbeiten. Eines davon soll bei Visceral Games entstehen, weitere bei Bioware, DICE, Motive Studios sowie Respawn Entertainment.

Das ursprüngliche Projekt von Visceral hörte auf den Namen Yuma und basierte zum gewissen Grad auf einem Piratenspiel namens Jamaica, an dem die Kalifornier zuvor gearbeitet hatten, um Ubisofts Assassin's Creed 4: Black Flag Konkurrenz zu machen. Yuma hätte das Open-World-Konzept von Jamaica beibehalten und die Piratenthematik in den Weltraum verlegen sollen. Als Held diente ein von Han Solo inspirierter Halunke.

Hennig jedoch ist kein großer Freund von Open-World-Spielen, sie bevorzugt Story-getriebene Solo-Abenteuer. Da sie zudem den Posten des Kreativdirektors bekleidet, dauert es nicht lange, bis Yuma eine erneute Kehrtwende vollzieht und zu einer Art Uncharted im Weltraum mutiert. Schon bald erhält das Spiel den Codenamen „Ragtag", was im Deutschen so viel wie „Gesindel" oder „Mob" bedeutet. Eigentlich ziemlich passend, denn genau darum geht es: Eine fünfköpfige Bande Weltraumganoven, angeführt von einem gewissen Dodger, plante, eine Reihe von spektakulären intergalaktischen Raubüberfallen durchzuziehen.

Zeitlich siedelt Hennig Ragtag zwischen Episode 4 und 5 an und legt die Helden so an, dass sie keine Jedi-Kräfte besitzen. Im Gegenzug jedoch soll es sich um wahre Sabotageexperten handeln, die brillant darin sind, die Umgebung mit Gadgets etc. zu ihren Gunsten zu manipulieren. Weiteres cooles Feature: Spieler sollen beliebig zwischen den individuell befähigten Helden wechseln können. Die Kontrolle der übrigen Charaktere würde in der Zwischenzeit die KI übernehmen. Als Motivator für die Taten der Gruppe hat Hennig unter anderem die Zerstörung des Planeten Alderaan im Sinne, der bekanntlich in Star Wars: Episode 4 – Eine neue Hoffnung vom Imperium vernichtet wurde.

Klingt nach einer Menge Spaß? Durchaus. Allerdings steht das Projekt von Anfang an unter keinem guten Stern, und das gleich aus mehreren Gründen. Zum einen herrscht ziemlich schlechte Stimmung im Team. Vor allem diejenigen, die bei Visceral an Download-Inhalten zu Battlefield: Hardline arbeiten müssen, fühlten sich laut dem vom US-Spielejournalisten Jason Schreier verfassten Buch „Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made" wie das dritte Rad am Wagen.

Viele Mitarbeiter haben zudem Schwierigkeiten mit Hennigs Arbeitsweise und werfen ihr vor, zu häufig Motion-Capturing-Schauspieler außer Haus zu koordinieren statt des Teams vor Ort. Dazu gesellen sich Probleme mit der Frostbite-Engine, die damals in erster Linie für Ego-Shooter optimiert war, nicht jedoch für ein Third-Person-Abenteuer à la Uncharted. Weiterer Stolperstein: Lizenzgeber

Später verworfen: Im ursprünglichen Uncharted-4-Skript von Amy Hennig hätte Nathans Bruder Sam über weite Strecken des Spiels der Bösewicht sein sollen. (Bild: Sony)

Räuber-und-Gendarm-Shooter: Bei Battlefield: Hardline unterstützte Hennig das Entwicklerteam vorrangig beim Optimieren von Skripts und Zwischensequenzen. (Bild: Visceral Games / Electronic Arts)

Disney bremst zahlreiche Prozesse aus, zumal vieles immer wieder abgesegnet werden muss. Resultat all dessen ist eine zunehmend einsetzende Mitarbeiterfluktuation, die EA – bedingt durch die hohen Personalkosten in der Bay Area – nur zum gewissen Grad ausgleichen will.

Zwar erhält das Team Anfang 2017 personelle Unterstützung durch EA Vancouver, doch auch diese Maßnahme führt zu neuen Problemen. Unter anderem, weil weitere Diskussionen um das Deckungssystem entbrennen und die kanadische Zweigstelle Gadgets implementieren will, die Hennig nicht ins Konzept passen. Ergebnis: Trotz einer grafisch beeindruckenden, internen Drei-Abschnitte-Demo hält es EAs Geschäftsführung für zunehmend unrealistisch, dass das Spiel in einem vertretbaren Zeit- und Kostenrahmen fertig wird. Am 17. Oktober 2017 dann die Hiobsbotschaft: Visceral Games wird geschlossen und knapp 80 Mitarbeiter müssen sich nach neuen Stellen umsehen. Hennig verlässt das Unternehmen im Januar 2018.

Wie geht's weiter?

Nach ihrem Weggang bei EA zieht sich die Wahlkalifornierin zunächst eine Weile aus der Öffentlichkeit zurück und gründet ihre eigene kleine Firma mit Fokus auf Consulting, insbesondere im VR-Sektor. Dass Hennig einen Gang zurückschaltet, hat dabei nicht zuletzt mit ihrer immer wieder von Crunch-Zeiten geprägten Arbeit bei Naughty Dog zu tun. Geht's nach einem Interview im Entwickler-Podcast Designer Notes (https://www.idlethumbs.net/designernotes/episodes/amy-hennig) aus dem Jahr 2016, dann hat Hennig damals über zehn Jahre hinweg im Durchschnitt nicht weniger als 80 Stunden pro Woche gearbeitet.

Ob diese Phasen für sie mittlerweile vorbei sind? Abwarten, denn seit November 2019 ist Hennig neuerdings Präsidentin der New Media Division bei Skydance Media in der San Francisco Bay Area. Konkrete Details zu ihrem neuen Projekt gibt es kaum. Fest steht aber, dass ihr Team an „neuen, Story-fokussierten Erfahrungen arbeitet, die State-of-the-Art Computergrafik nutzen, um die visuelle Qualität von Film und Fernsehen zu erreichen". Klingt in jedem Fall spannend, zumal sich das Projekt sowohl an Gamer als auch Nicht-Gamer richten soll und auf Streaming-Plattformen abzielt. ❑



TIE Fighter jagen über Tatooine: Optisch machte Star Wars: Project Ragtag für damalige Verhältnisse durchaus was her. Vorne im Bild: Der von Han-Solo inspirierte Dodger, einer von fünf geplanten Protagonisten. (Bild: Visceral Games / Electronic Arts)

KOLUMMNE

Stalker 2

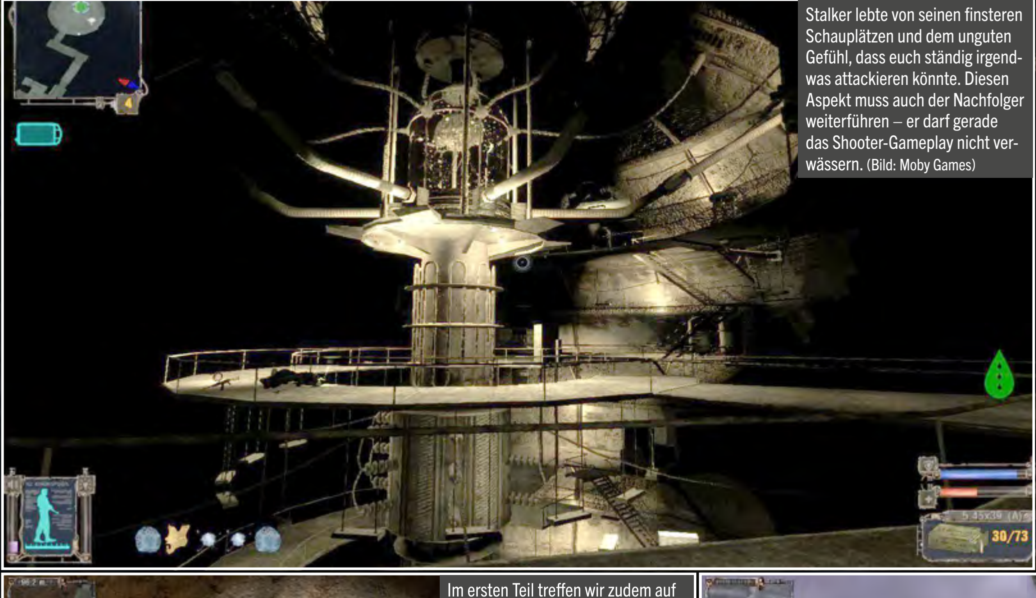
So muss der Tschernobyl-Shooter werden, um Survival-Spiele neu zu definieren

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Open World, Crafting und verbesserte Shooter-Mechanik: Wie muss Stalker 2 werden, um auch in Zeiten der Metro-Spiele die Massen zu überzeugen? Unser Autor Olaf Bleich schreibt eine Wunschliste für den Trip zurück in die Zone!

13 Jahre. Ich wiederhole: 13 Jahre warte ich nun schon auf Stalker 2. Als ich Stalker: Shadow of Chernobyl damals spielte, war ich noch Germanistikstudent, schlug mich tagsüber mit Texten von Hartman von Aue herum und tobte mich zu später Stunde in Clubs und auf Partys aus. Heute bin ich 13 Jahre älter, zehn Kilo schwerer und werde nachts in Zukunft wohl eher Windeln beim anstehenden Nachwuchs wechseln. Was ich damit sagen will: Seit der Veröffentlichung des ersten Stalker ist einfach verdammt viel Wasser den Rhein hinunter geflossen. Klar, es gab die Quasi-Fortsetzungen Clear Sky und Call of Pripyat. Aber ich will endlich einen richtigen Nachfolger! Dieser geisterte wie ein unsichtbarer Bloodsucker seit 2010 und spätestens seit der offiziellen Ankündigung im März 2011 durchs Netz. Doch der ukrainische Entwickler GSC Game World hat es bisher einfach nicht hinbekommen, das Spiel fertigzustellen.

Beim Xbox Games Showcase am 23. Juli 2020 dann der neue Hoffnungsschimmer: Endlich ein frischer Trailer! Mit dem berühmt-berüchtigten Riesenrad von Pripyat, mit ganz viel Anomalien und noch mehr Atmosphäre. Aber was steckt jetzt eigentlich hinter Stalker 2? Das weiß ich auch nicht, und trotzdem begann bei mir das Kopfkino. Wie müsste Stalker 2 werden, damit es mich genauso fesselt wie der erste Teil?



Stalker lebte von seinen finsteren Schauplätzen und dem unguten Gefühl, dass euch ständig irgendwas attackieren könnte. Diesen Aspekt muss auch der Nachfolger weiterführen – er darf gerade das Shooter-Gameplay nicht verwässern. (Bild: Moby Games)

Eine neue, offene Spielwelt

GSC Game World steht eine wahre Mammutaufgabe bevor – so viel ist klar. Kein Wunder, dass viele Unwissende die ersten Trailer-Szenen zu Stalker 2 zunächst für eine Erweiterung der Metro-Serie hielten. Nicht umsonst ist ein Teil des ursprünglichen Stalker-Teams bei 4A Games untergekommen und hat dort in den vergangenen Jahren absolut abgeliefert. Stalker 2 muss es also schaffen, sich von der Konkurrenz abzusetzen – und dafür braucht es eben mehr als nur ein wenig Post-Super-GAU, ranzige Hochhausbauten und Ostblocknostalgie.

Für den zweiten Teil wünsche ich mir eine komplette Neuschöpfung der „Zone“ und damit eine vollkommen andere Open-World-Struktur als bisher. Denn sind wir mal ehrlich: Dank Assassin's Creed, Grand Theft Auto 5 oder The Witcher 3 sind wir heute in Sachen Spielwelten deutlich wählerischer und verwöhnter als noch 2007. Ich hoffe, dass sich GSC Game World nicht von modernen Auswüchsen wie allzu vielen Sammelgegenständen und Erfahrungssystemen anstecken lässt. Vielmehr geht es mir darum, dass die Welt noch lebendiger und authentischer sein soll. Damals begeisterte Stalker mit der dynamischen



Im ersten Teil treffen wir zudem auf zombifizierte Stalker. Der Nachfolger könnte auf dieser Idee aufbauen und sie beispielsweise ins Zentrum der Handlung stellen. (Bild: Moby Games)



Stalker kreierte viele Momente mit Wucht und Nachdruck. Diese Augenblicke fühlten sich schließlich groß und bedeutsam an. Der Mix aus Zerstörung und blankem Chaos sorgte für viel Spannung am Bildschirm. (Bild: Moby Games)

A-Life-KI. Diese sorgte beispielsweise dafür, dass ich bei meinen Streifzügen plötzlich beobachtete, wie sich Mutanten mit einer Horde Wildschweine stritten oder uns plötzlich ein anderer „Stalker" überraschte, weil er Kampfgeräusche hörte. Es waren diese Unwägbarkeiten, die den Ego-Shooter so besonders und so eigen machten. Ich wusste nie genau, was als Nächstes passieren würde. Und genau das kreierte die Spannung, die das Spiel seinerzeit auszeichnete.

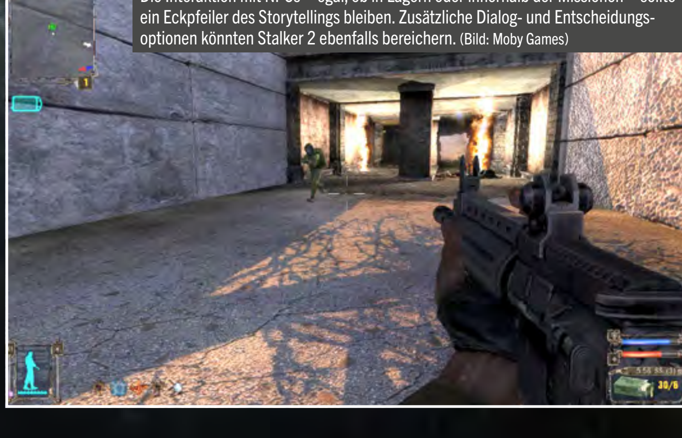
Okay, jetzt wird's morbide. Aber oft sind es Details wie diese, die die notwendige Horror-Atmosphäre generierten. Deshalb unser Wunsch für den Nachfolger: Gerne mehr davon! (Bild: Moby Games)

Noch härter, noch gefährlicher

Doch wenn ich hier Titel wie Metro als aktuelle Referenz anführe, dann komme ich auch um DayZ nicht herum. Denn Stalker brachte bereits einige Elemente mit sich, die heute in Survival-Games gang und gäbe sind. Dazu gehörten beispielsweise ein begrenztes Inventar oder auch ein Ausdauersystem. Für meinen Geschmack dürfte der zweite Teil noch einen Schritt weiter gehen und den Survival-Aspekt ausbauen.

Die Stalker-Community diskutiert aktuell das Miteinbeziehen von Crafting und ist sich diesbezüglich mehr als uneins. Ich bin ein Befürworter, solange GSC Game World mit der Bastelei nicht über das Ziel hinausschießt. Das Szenario besaß stets einen gewissen Realitätsanspruch. Daher möchte ich in irgendwelchen finsteren Kellern keine Munition anfertigen oder gar ganze Waffen zusammenschustern. Das würde nicht zum Setting hinter Stalker passen.

Stattdessen aber könnte ich mir das Aufstellen kleiner Camps oder Lagerfeuer vorstellen. Hier könnte ich dann zum Beispiel Lebensmittel, Medikits oder auch Gegengifte herstellen. Die Auswahl der Möglichkeiten sollten ebenso limitiert bleiben wie die Inventarplätze und die Ressourcen selbst. GSC Game World darf Stalker auf keinen Fall verwässern. Stalker darf nicht zur mainstreamigen Endzeit-Ballerbude mutieren!



Die Interaktion mit NPCs – egal, ob in Lagern oder innerhalb der Missionen – sollte ein Eckpfeiler des Storytellings bleiben. Zusätzliche Dialog- und Entscheidungsoptionen könnten Stalker 2 ebenfalls bereichern. (Bild: Moby Games)

Mehr Optionen im Kampf

Und damit wären wir beim Thema Action. Auch hier muss Stalker 2 sehr „basic" bleiben. Keinen unnötigen Firlefanz, keine verkomplizierten Waffensysteme – einfach nur spannende Kämpfe. An dieser Stelle müssen die Macher gleich an zwei Fronten Hand anlegen: an der Gegner-KI und am Waffen-Handling.

Ich wünsche mir vor allem mehr Persönlichkeit bei den anderen Stalkern. Beispielsweise sorgte das Nemesis-System in Monoliths Mittelerde-Spielen für einen spannenden Konkurrenzkampf mit Generälen und anderen hochrangigen Gegnertypen. Ein ähnliches System könnte auch in Stalker funktionieren und den entsprechenden Schatzjägern eine eigene Persönlichkeit verleihen. Mit diesen neuen Charakteren müssten natürlich auch zusätzliche Fraktionen einhergehen, die mit spezifischen Eigenschaften wie etwa individuellen Waffen, Kleidungsstilen oder variierenden Taktiken auf sich aufmerksam machen. Zusätzlich braucht es eine Erweiterung der Shooter-Mechanik: Hier könnte sich GSC Game World etwa eine Scheibe von Metro Exodus abschneiden und Waffenmodifikationen wie Griffe oder Visiere in das Spiel integrieren. Hier ist ebenfalls Fingerspitzengefühl gefragt. Stalker 2 soll kein Waffen-Porno und auch kein Bastelkasten sein. Begrenzte und gut aufeinander abgestimmte Modifikationen wären klasse. Vielleicht kann man hier auch die Artefakte ins Spiel bringen und deren Fertigkeiten auf das Arsenal übertragen.

Eine schwierige Gratwanderung

Ihr merkt es schon: Stalker 2 bringt mich ins Schwärmen. Denn auf der einen Seite wünsche ich mir einen neuen Teil. Andererseits zweifle ich ein wenig daran, dass dieser dann auch irgendwann in einer fernen Zukunft die gleiche Faszination wie der Erstling entwickeln kann. Und deshalb zum Abschluss mein Aufruf in Richtung GSC Game World: Bitte, versaut mir mein geliebtes Stalker nicht! ❑



Gruppierungen wie die Freedom-Soldaten tauchen bereits im ersten Teil auf. Auch diese könnte der Nachfolger noch stärker herausarbeiten. Allerdings muss man sich bei der Darstellung der Motive auch von Metro: Last Light absetzen. (Bild: Moby Games)



Zurück in der Zone, zurück in Pripyat: Im Trailer anlässlich des Xbox Games Showcases zeigten die Entwickler atmosphärische Bilder und neue Anomalien. Jedoch erinnerte das Material auch stark an Metro. (Bild: GSC Game World)

Vor 10 Jahren

Ausgabe 10/2010

Von: Stefanie Hartwich & Lukas Schmid

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Die Ausgabe 10/2010 enthielt spannende Tests, etwa zu Darksiders und Civilization 5. In der Vorschau konnten Fallout: New Vegas, Duke Nukem und Bioshock Infinite überzeugen.



Holt den Pip-Boy raus!

Fallout: New Vegas in der Vorschau

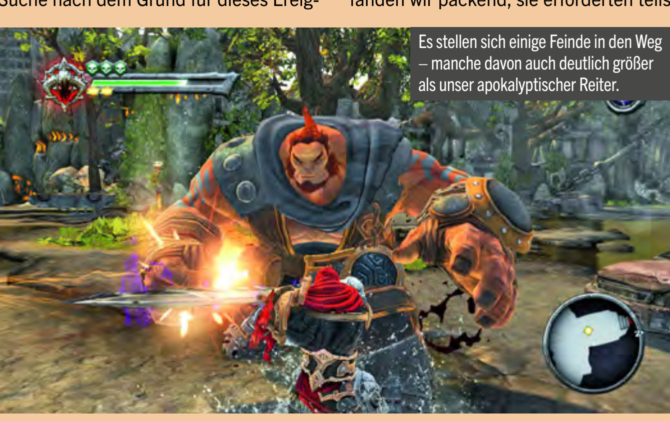
Vor zehn Jahren durften wir Fallout: New Vegas vier Stunden lang anspielen. Dabei gab es ziemlich viele Ähnlichkeiten zu Fallout 3, das zwei Jahre zuvor erschienen war. Die beiden Spiele nutzten die gleiche Engine, die Bedienung und das Kampfsystem wurden so gut wie 1:1 übernommen. Ein wichtiger Unterschied zeigte sich jedoch bei der Entwicklung selbst: Statt Bethesda durfte diesmal Obsidian Entertainment ran. Das Studio beherbergte jedoch einige der Schöpfer früherer Fallout-Spiele. Als namenloser Held (geht auch in der weiblichen Version) wacht ihr in Fallout: New Vegas in einem Krankenbett auf und dürft direkt mit der Charaktererstellung beginnen. Neben Attributen, Perks und Skills tauchten hier wieder die Traits auf, die im Grunde dauerhafte Charaktereigenschaften sind, die Vor- und Nachteile haben. Schauplatz des postapokalyptischen Rollenspiels ist Nevada, später darf man die legendäre Stadt Las Vegas besuchen, die von der nuklearen Katastrophe vergleichsweise verschont geblieben ist. Grafische Grässlichkeiten wie matschige Texturen und pixelige Vegetation hatte man schnell verdrängt, wenn man die ersten Quests erledigt und die glaubhafte Spielwelt auf sich wirken gelassen hatte. Spieler, die eine Herausforderung suchten, konnten Fallout: New Vegas im Hardcore-Modus erleben. Dann brauchte der Überlebende Essen, Trinken und genügend Schlaf, um in der Endzeit zu bestehen. Das Rollenspiel kam bei unserem späteren Test übrigens mit einer Wertung von acht Punkten ziemlich gut an. Heutzutage verliert die Fallout-Reihe etwas an Glanz. Fallout 76 spaltet Fans und Kritiker. Ob Bethesda es wieder schafft, an alte Fallout-Zeiten anzuknüpfen, bleibt abzuwarten.

Die atomare Zerstörung der Welt hat auch einige Monster hervorgebracht.

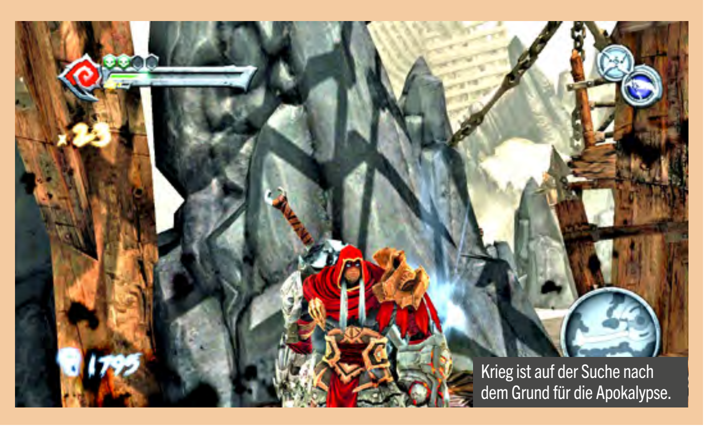
Schon wieder eine Apokalypse?

Darksiders verließ die Konsolenexklusivität und erschien für den PC.

Nach einem Jahr Konsolenexklusivität durften nun auch die PC-Spieler an Darksiders ran. Die Apokalypse wird ausgelöst, nur wissen Himmel und Hölle nichts davon. Auch die Siegel, die laut der Bibel gebrochen werden müssen, um die Apokalypse hervorzurufen, sind unberührt. Der apokalyptische Reiter Krieg, Protagonist des Spiels, macht sich auf die Suche nach dem Grund für dieses Ereignis. Seine anderen Reiter-Kumpel sind verschwunden, weswegen er alleine unterwegs ist. Gameplaytechnisch machen Kämpfe in Darksiders nur die Hälfte der Zeit aus. Ansonsten ist man damit beschäftigt, Rätsel zu lösen und die nahezu frei begehbare Welt zu erkunden. Diese motivierende Abwechslung gefiel uns im Test besonders. Auch die Bosskämpfe fanden wir packend, sie erforderten teils clevere Taktiken. Die PC-Umsetzung ließ jedoch an einigen Stellen zu wünschen übrig. So konnte man die Grafikeinstellungen nicht ändern. Die schon auf dem Controller überladene Steuerung gipfelte nun auf dem PC in absoluter Überforderung. Denn für Spezialattacken wurden komplizierte Tastenkombinationen eingesetzt. Auch musste umständlich ein Zaubermodus aktiviert werden. Extra-Inhalte für PC-Spieler suchte man vergeblich. Storytechnisch wirkte Darksiders etwas blass und lahm, was auch an den Charakteren lag. Spaß hatten wir trotzdem. In unserem Test vergaben wir daher gute 8 Punkte. Mittlerweile hat Darksiders zwei Fortsetzungen nach sich gezogen, mit Darksiders Genesis erhielt es 2019 zudem ein Prequel, das mehr an Diablo erinnert.



Es stellen sich einige Feinde in den Weg – manche davon auch deutlich größer als unser apokalyptischer Reiter.

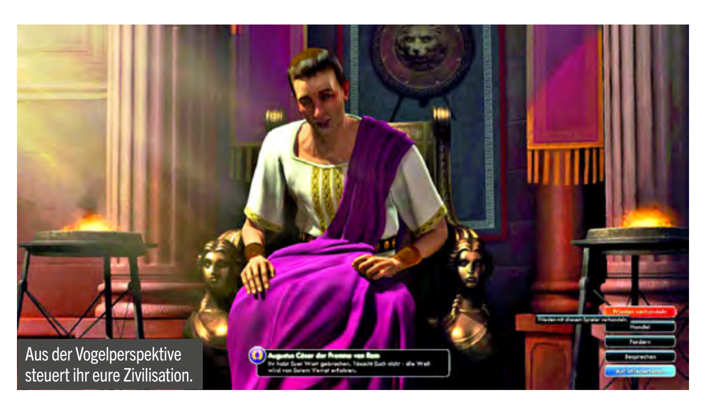


Krieg ist auf der Suche nach dem Grund für die Apokalypse.

Der Himmel auf Erden für Rundenstrategen?

In Civilization 5 wollt ihr als erstes Volk bemannt in den Weltraum fliegen.

Zehn Jahre ist es schon her, da haben wir das damals neue Strategiespiel Sid Meier's Civilization 5 getestet. Hier schlüpft ihr in eine der 18 auswählbaren geschichtlich relevanten Persönlichkeiten, etwa Cäsar oder Bismarck. Ziel: Ein riesiges Reich zu erbauen, dieses durch die Jahrtausende zu führen und das erste Volk zu sein, das eine bemannte Rakete ins Alpha-Centauri-System schickt. Man startet (sofern nicht anders ausgewählt) 40.000 Jahre vor Christus und baut Epoche für Epoche sein Reich auf. Dabei ist Forschung eines der Schlüsselelemente des Spiels. Denn keiner will mit seinen Rittern auf Pferden einem Kampfroboter mit Laserstrahl gegenübertreten. Man versucht daher, weiter entwickelt zu sein als die Konkurrenz. Bündnisse unter den Zivilisationen sind möglich und wichtig, da die Partner im Kriegsfall helfen können. Trotzdem sollte man das Volk nicht vergessen. Sind die Bewohner unzufrieden, kommen sie auf dumme Gedanken und starten eine Rebellion. Große Neuerungen wie zufällige Ereignisse, Jahreszeiten oder Witterungsverhältnisse brachte Civilization 5 nicht auf unsere PCs. Heutzutage beschäftigt vor allem Civilization 6 von 2016 mit seinen regelmäßigen Updates immer noch Rundenstrategen.


Aus der Vogelperspektive steuert ihr eure Zivilisation.


18 historische Personen sind in Civilization 5 eingebaut.

Hypermaskulinität lässt (mal wieder) grüßen!

Wir durften das von Fans lang ersehnte Duke Nukem Forever anspielen.


Abgefahren! Duke Nukem fährt Aliens mit dem Monster Truck um.

Auf der Penny Arcade Expo 2010 gerieten Spieler in Schnappatmung. Denn endlich konnten sie nach langem Hin und Her eine Demo von Duke Nukem Forever spielen. Was mit dem Hin und Her gemeint ist? Schon 1997 begann die Arbeit an Duke Nukem Forever, erst 2011 wurde es aber veröffentlicht. Das Drama zog sich über mehr als ein Jahrzehnt und brachte mehrere Engine- sowie Lizenzrechtswechsel und Streitereien mit sich. Die 14 Jahre lange Wartezeit wich dank der Demo aber (zumindest vorerst) großer Freude. Da half auch eine fragwürdige Szene, in der Duke pinkelt und der Spieler mit Kothaufen durch die Gegend werfen kann, (haben unsere Redakteure selbstverständlich nicht gemacht, hust). Aber auch kampftechnisch bot die Demo so einiges, wir töteten etwa einen Riesenmutanten mit einem Raketenwerfer. Außerdem durften wir mit einem Monster Truck durch die Wüste düsen und Aliens überfahren. So gut der erste Eindruck, so ernüchternd das Endergebnis: Duke Nukem Forever konnte die Erwartungen letztendlich nicht erfüllen. Technik und Grafik waren schon bei Veröffentlichung veraltet. Umstritten war auch die Frauendarstellung, die zu einer Sexismus-Kontroverse führte. Seit damals warten Fans auf einen Nachfolger. Derzeit ist unbekannt, ob der Duke jemals wieder auf unseren Bildschirmen erscheint.

Über den Wolken ...

Bioshock: Infinite hinterließ einen tollen ersten Eindruck.

Auch wenn uns der zuständige Publisher 2K Games nur ein paar Bilder und einen Ankündigungstrailer auf der Gamescom zeigte, waren wir schon aus dem Häuschen, was da auf uns zukommen könnte. Bioshock: Infinite setzte bezüglich des Settings auf eine Neuerung. Während die Vorgänger in der Unterwasserstadt Rapture spielen, findet Bioshock: Infinte in luftigen Höhen statt. Die Stadt Columbia wurde von einer dubiosen Sekte als Symbol für ihre Stärke und Macht errichtet. Als Privatermittler Booker DeWitt sollt ihr Elizabeth, ein Mädchen mit magischen Fähigkeiten, aus Columbia befreien und nach New York bringen. Das funktioniert natürlich nicht ohne Zwischenfälle und jede Menge Feinde, die etwas dagegenhaben. Immerhin hilft euch aber Elizabeth mit ihren magischen Fähigkeiten bei den bleihaltigen Auseinandersetzungen. Damals kündigten die Macher an, dass das Spiel eine „welterschütternde Erzähl-Erfahrung" werden sollte. In unserem Test zwei Jahre später überzeugte die Story auch, dafür stießen aber vorher angekündigte Inhalte, die im fertigen Spiel überhaupt nicht vorhanden waren, negativ auf. Auch das Waffenupgrade-System konnte nicht überzeugen, da es sehr rudimentär funktionierte. Trotzdem bekam Infinite stolze neun Punkte von uns.



Mit Columbia geht es jetzt statt unter Wasser in die Luft.

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: . . AMD Ryzen 3 3100 (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: . . . . 4 Kerne (3,6-3,9 GHz), 8 Threads
Preis: . . . . 95 Euro

ALTERNATIVE

Alternative: Der Ryzen 5 2600 mit sechs Kernen und 12 Threads kostet in der Tray-Version 115 Euro, benötigt aber einen separaten CPU-Kühler. Mit dem Core i3-10100 (vier Kerne, acht Threads) für 115 Euro sind Intel-Fans gut bedient.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: . . . . Gigabyte GeForce GTX 1660 Super OC 6G
Chip-/Speichertakt: . . . . 1530 MHz (Boost 1830 MHz) / . . . . 1750 MHz
Speicher/Preis: . . . . 6GB GDDR6-RAM / 200 Euro

ALTERNATIVE

Ab 180 Euro bietet der Handel Varianten der AMD Radeon RX 5500 XT mit 8GB RAM, die allerdings in vielen Spielen trotzdem etwa 15 Prozent langsamer ist. Noch langsamer ist eine AMD Radeon RX 570, die es aber für einen Preis ab 145 Euro ebenfalls mit 8GB RAM gibt.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: . . . . Gigabyte B550M S2H
Format/Sockel (Chipsatz): . . . . µATX/AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: . . . . 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 4.0 x16, ... 2xPCIe 3.0 x1, 1x M.2 (PCIe) / 75 Euro

ALTERNATIVE

Wem die Zukunftssicherheit nicht ganz so wichtig ist, kann beim Griff zu einem B450-Mainboard bis zu 25 Euro einsparen, zum Beispiel mit dem ASRock B450M-HDV R4.0 (55 Euro). Ein 75-Euro-Mainboard für die Intel 10000er-CPUs ist das Asus Prime H410M-D.

RAM

Hersteller/Modell: . . . . G.Skill Aegis DIMM Kit
Kapazität/Standard: . . . . 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: . . . . CL16-18-18 / 50 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: . . . . Kingston A400 (SATA 2,5 Zoll) / . . . . Toshiba P300 Desktop
Kapazität SSD/HDD: . . . . 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: . . . . 45 Euro / 35 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: . . . . Sharkoon TG4, ... 4 Lüfter (120mm) vorverbaut, ... Grafikkartenlänge bis 37,5cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16 cm; Preis: 50 Euro
Netzteil/Preis: . . Corsair VS Series VS550 550 Watt, 50 Euro



Günstiger als mit unserem Ryzen 3 als CPU-Vorschlag geht es nicht, sofern man eine solide Basis für mehrere Jahre sucht. Diese Basis bietet unser PC auch bei der restlichen Ausstattung. Theoretisch könnt ihr auch eine Top-Grafikkarte einbauen und den PC deutlich schneller für Gaming machen.



CPU

Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-10400F
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: .... 155 Euro

ALTERNATIVE

Für 245 Euro gibt es den übertaktbaren Core i5-10600K, wobei zum Übertakten ein Mainboard mit Z490-Chipsatz nötig wird (ab 120 Euro). Der Ryzen 5 3600 für 180 Euro ist in Games etwas langsamer, lässt sich aber auch mit günstigeren Mainboards übertakten.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... PowerColor RX 5700 XT Red Dragon
Chip-/Speichertakt: .... 1650 MHz (Boost 1796-1905 MHz)/ .... 1750 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / 360 Euro

ALTERNATIVE

Gleichteuer, aber etwas langsamer ist die Nvidia GeForce RTX 2060 Super. 10 Prozent schneller als die Radeon RX 5700 XT ist die GeForce RTX 2070 Super, die aber 450 Euro kostet. Die neuen RTX 3000er-Grafikkarten könnten den Preis aber drücken.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte H470 HD3
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/Intel 1200 (H470)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 3.0 x16, ... 3x PCIe 3.0 x1, 2xM.2 PCIe 3.0 / 115 Euro

ALTERNATIVE

Übertakter, die einen Core i5-10600K wählen, müssen ein Mainboard mit Z490-Chipsatz aussuchen – ab 120 Euro geht es los. Für den AMD Ryzen 5 3600 hat beispielsweise das Asus Prime B550M-A (115 Euro) den zukunftssicheren Chipsatz B550.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Ripjaws V
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 100 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... PNY XLR8 CS3030 M.2/ .... Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 130 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Cooler Master MasterBox K500; .... 3 Lüfter (je 120mm), Grafikkartenlänge bis 40,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Cooler Master Hyper 212 RGB; .... 159mm hoch, 45 Euro
Netzteil/Preis: ...... be quiet! System Power 9 CM 600 Watt .... (teilmodular), 65 Euro

Die AMD Radeon RX 5700 XT ist seit langem die einzige sinnvolle Wahl in Sachen Grafikkarte, wenn man mehr als 300 Euro ausgeben kann, aber die 400-Euro-Grenze nicht überschreiten will. Übertakter fahren bei Preis-Leistung mit AMDs Ryzen-CPUs besser, ansonsten sind die Sockel 1200-CPUs von Intel zu empfehlen.

HIGH-END-PC

€ 1.975,-

CPU

Hersteller/Modell: ....Intel Core i7-10700KF
Kerne/Taktung: ....8 Kerne (3,8-5,1 GHz), 16 Threads
Preis:..................................... 350 Euro

ALTERNATIVE

Gute 30 Euro Ersparnis sind mit einem Core i7-10700 oder 10700F drin – man verzichtet dann aber auf eine Übertaktbarkeit. Auf Seiten von AMD gibt es mit dem Ryzen 7 3700X und 3800X zwei starke Achtkerner (16 Threads) für 260 respektive 290 Euro, die in Spielen den Core i7-Modellen nur leicht unterlegen sind.

MAINBOARD

Hersteller/Modell:........... Asus ROG Strix Z490-E Gaming
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/Intel 1200 (Z490)
Steckplätze/Preis:........ 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 3.0 x16,
..............3x PCIe 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe 3.0) / 270 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht übertaktet, kann auch deutlich weniger ausgeben. Eine günstigere Alternative für Übertakter wäre beispielsweise das MSI MPG Z490 Gaing Edge Wifi (190 Euro). Für AMD ist das ASRock Z570 Steel Legend eine gute Wahl (190 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: ....Corsair Vengeance RGB Pro
Kapazität/Standard: ....32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: ....CL18-22-22 / 140 Euro

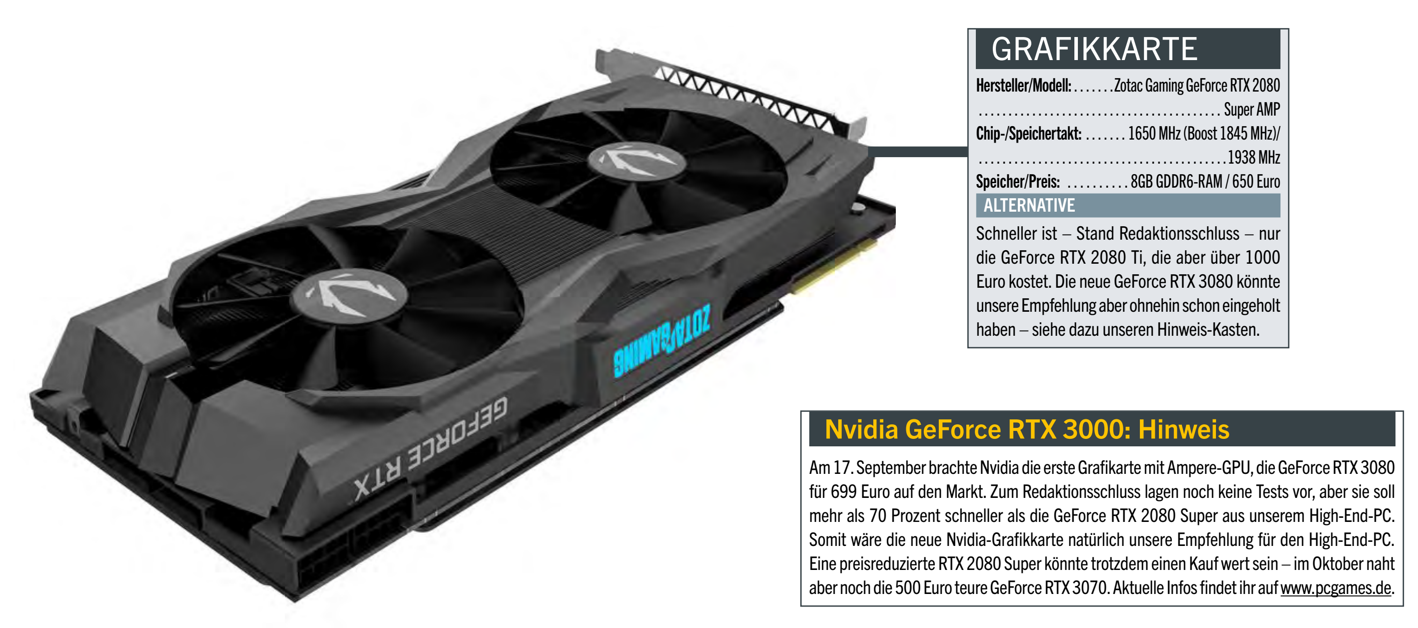
SSD/HDD

Modell SSD/HDD: ...... Samsung SSD 970 EVO Plus (M.2) /
.... Western Digital WD Blue
Kapazität SSD/HDD:................. 1000 GB / 4000 GB
Preis SSD/HDD: ....170 Euro / 75 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis:. .Phanteks Enthoo Pro M, 2 Lüfter (140mm),
.............................Grafikkarten bis 42,0 cm,
.... CPU-Kühler bis 19,4cm Höhe, Preis: 100 Euro
CPU-Kühler/Preis: ....Fractal Design Celsius S36
...............(3x120mm), Aio-Wasserkühlung, 130 Euro
Netzteil/Preis:.......... Enermax Revolution D.F. 650 Watt
................................(vollmodular), 90 Euro

Bei der Grafikkarte muss man unbedingt die neue Nvdia GeForce RTX 3080 im Blick haben, die aber bei Redaktionsschluss noch nicht auf dem Markt war. Ansonsten bietet der PC eine sehr gute Ausstattung, ohne zu luxuriös zu werden – die pure Power lässt sich aber auch günstiger umsetzen, vor allem falls man nicht übertakten möchte.



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell:.......Zotac Gaming GeForce RTX 2080
.... Super AMP
Chip-/Speichertakt: .... 1650 MHz (Boost 1845 MHz)/
....1938 MHz
Speicher/Preis: ....8GB GDDR6-RAM / 650 Euro

ALTERNATIVE

Schneller ist – Stand Redaktionsschluss – nur die GeForce RTX 2080 Ti, die aber über 1000 Euro kostet. Die neue GeForce RTX 3080 könnte unsere Empfehlung aber ohnehin schon eingeholt haben – siehe dazu unseren Hinweis-Kasten.

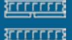
Nvidia GeForce RTX 3000: Hinweis

Am 17. September brachte Nvidia die erste Grafikarte mit Ampere-GPU, die GeForce RTX 3080 für 699 Euro auf den Markt. Zum Redaktionsschluss lagen noch keine Tests vor, aber sie soll mehr als 70 Prozent schneller als die GeForce RTX 2080 Super aus unserem High-End-PC. Somit wäre die neue Nvidia-Grafikkarte natürlich unsere Empfehlung für den High-End-PC. Eine preisreduzierte RTX 2080 Super könnte trotzdem einen Kauf wert sein – im Oktober naht aber noch die 500 Euro teure GeForce RTX 3070. Aktuelle Infos findet ihr auf www.pcgames.de.

HIGH-END-GAMING-PC
Captiva R53-328

„Genieße jeden Spielzug!"

CAPTIVA KAMPFPREIS: € 1.749,- inkl. MwSt.

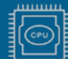
SSD: 1 TB



Arbeitsspeicher: 16 GB



Grafikkarte: Nvidia GeForce RTX 2080 Super 8GB DDR6

Prozessor: AMD Ryzen 9 3900X




Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft

❏ Test

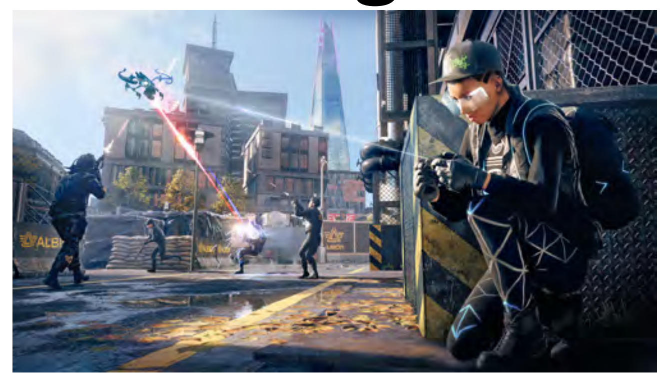
SW: Squadrons



Anfang Oktober gehen Piloten in Star Wars: Squadrons an den Start – das sollte uns genug Zeit für ausgiebige Testflüge geben.

❏ Vorschau

Watch Dogs 3



Der Untertitel Legion passte oben nicht mehr in die Zeile, dafür passt das Thema gut ins nächste Heft – wir rechnen mit neuen Infos!

❏ Test

Mafia: Definitive Edition | Bereits Ende September ruft die Familie – auch wir hören zu!



❏ Test

FIFA 21 | Es dürfte knapp werden, aber so eben klappen: Wir überprüfen EAs Fußball-Sim!



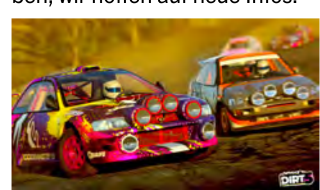
❏ Vorschau

WoW: Shadowlands | Neues Futter für Orks, Elfen und Co.: Auf geht es ins neue Add-on!



❏ Vorschau

Dirt 5 | Der fünfte Teil der Ralye-Reihe wurde jüngst verschoben, wir hoffen auf neue Infos.



PC Games 11/20 erscheint am 21. Oktober!

Vorab-Infos ab 17. Oktober auf www.pcgames.de!

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Judith Carl, Antonia Dreßler, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Stefanie Hartwich, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Christian Schmid, Sönke Siemens, Melanie Weißmann
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © 2K Games; Square Enix / Marvel

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
New Business Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



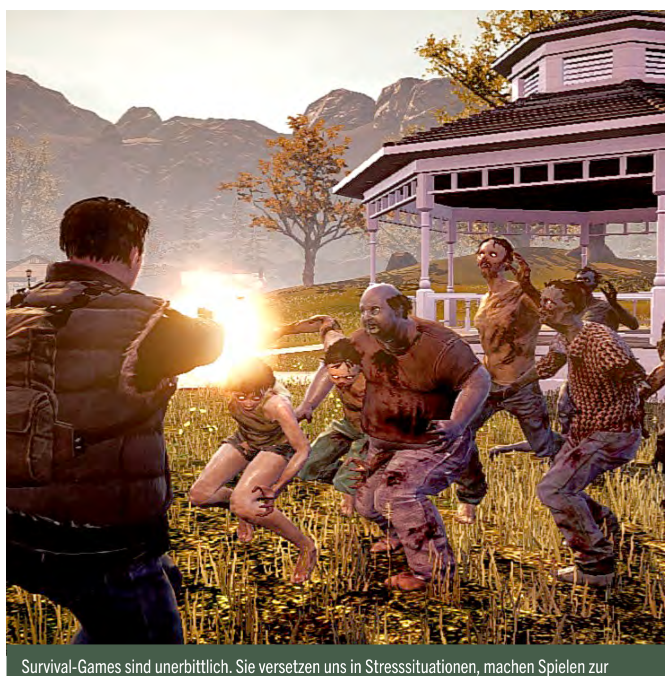
Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, EVA, GYEREKLELEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

SPECIAL Seite 100

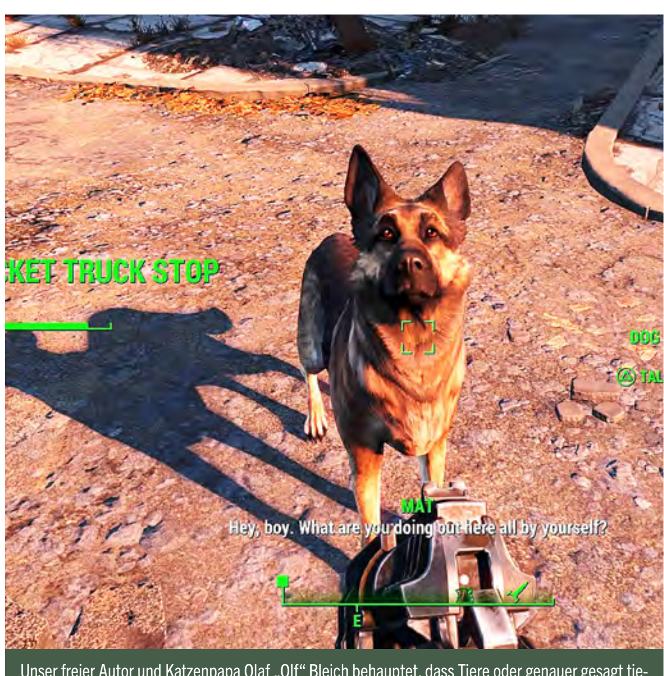
Faszination Survival-Games



Survival-Games sind unerbittlich. Sie versetzen uns in Stresssituationen, machen Spielen zur Arbeit, gönnen uns bei Versagen keine zweite Chance und trotzdem oder vielleicht gerade deshalb sind sie auch so motivierend. In diesem Special gehen wir dem Genre auf den Grund.

KOLUMNE Seite 104

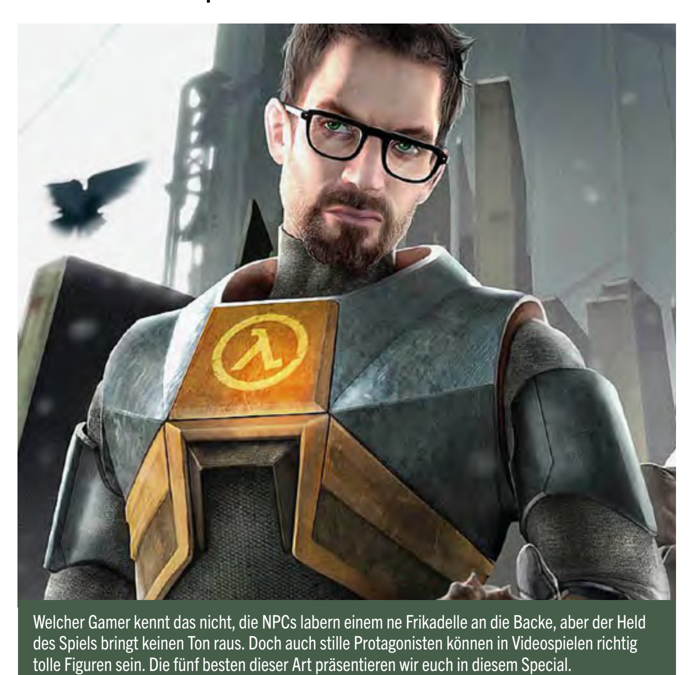
Tierische Begleiter in Spielen



Unser freier Autor und Katzenpapa Olaf „Olf" Bleich behauptet, dass Tiere oder genauer gesagt tierische Begleiter Spiele besser machen. Warum das seiner Meinung nach so ist und die flauschigen Vierbeiner ein emotionaler Anker in Games sein können, erfahrt ihr in seiner Kolumne.

SPECIAL Seite 106

Die besten stillen Protagonisten in Videospielen



Welcher Gamer kennt das nicht, die NPCs labern einem ne Frikadelle an die Backe, aber der Held des Spiels bringt keinen Ton raus. Doch auch stille Protagonisten können in Videospielen richtig tolle Figuren sein. Die fünf besten dieser Art präsentieren wir euch in diesem Special.

RETRO Seite 110

The Legend of Kyrandia



Für seine beliebte Artikelreihe hat unser freier Autor Benedikt mal wieder ein damals verschmähtes Spiel nachgeholt, das als Gaming-Klassiker gilt. Der Titel in diesem Monat gilt jedoch unter Spielern als umstritten. Warum das so ist und ob Kyrandia heute noch zündet, lest ihr im Artikel.



ARK: Survival Evolved zählt seit Jahren zu den populärsten Survival-Spielen. Neben der soliden Spielmechanik dürfte wohl vor allem das coole Dino-Setting für den großen Erfolg des Abenteuers verantwortlich sein. (Bild: Studio Wildcard)

Faszination Survival-Games:

Die große Lust am Überleben

Hunger, Durst und der sichere Bildschirmtod: Der virtuelle Überlebenskampf hat in den vergangenen zehn Jahren extrem an Popularität gewonnen. Doch was steckt eigentlich hinter dem Survival-Hype?

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

T-Shirt, Hose und ein paar Schuhe: Mehr haben wir nicht, als wir am Strand aufwachen. Orientierungs- und ahnungslos blicken wir uns um. Niemand da! Wir wissen aber, dass wir Wasser, Nahrung und vor allem auch Waffen benötigen, um in dieser Welt zu überleben. Die vor uns liegende Straße nutzen wir als Orientierungspunkt. Denn wo eine Straße ist, da ist die nächste Ortschaft nicht weit ...

Aus der Ferne erkennen wir wankende Gestalten, die wir schnell als Zombies identifizieren. Wir weichen ihnen mit einem kurzen Zwischensprint aus, merken aber bereits, dass die Aktion ordentlich Puste kostet. Wir dringen also schnell in eines der Häuser ein und durchstöbern die Schubladen nach etwas Brauchbarem: diverse Konservendosen, ein Pullover und Streichhölzer wandern ins Inventar.

Plötzlich ein Geräusch! Irgendjemand streunt um das Gebäude. Vorsichtig blicken wir nach draußen. Da schlägt auch schon eine Kugel neben uns im Türrahmen ein. Bevor wir reagieren können, trifft uns die zweite und die dritte Bleibohne. Unsere Spielfigur geht zu Boden. Das war's, Game Over. Ja, so unerbittlich kann das Survival-Game DayZ sein!



Rust gehört sicherlich zu den härtesten Survival-Ablegern. Hier startet ihr tatsächlich mit nichts in einer fremden, feindlichen Welt. Elemente wie die Jagd oder auch das Crafting nehmen hier eine wichtige Rolle ein. (Bild: Facepunch Studios)

Don't Starve sieht putzig aus, hat aber seine Survival-Tücken. Das Spiel erweitert die Gefahren um den Faktor „Wahnsinn": Erlebt ihr schlimme Dinge, wirkt sich das negativ auf den Verstand eures Charakters aus. (Bild: Moby Games)


State of Decay (2013) und sein 2018 erschienener Nachfolger spielen einmal mehr die Zombie-Karte aus, legen den Fokus dabei aber stark auf die Koop-Funktionalität und die Interaktion mit anderen Spielern. (Bild: Moby Games)

Das Verstehen einer neuen Welt

So wie hier beschrieben sollte es natürlich nicht laufen. Im Gegensatz zu vielen anderen Genres lassen es Survival-Spiele nämlich in der Regel vergleichsweise langsam angehen. Im Vergleich zu Actionspielen wie Doom: Eternal oder Call of Duty geht es hier nur selten um schnelle Reaktionen. Vielmehr müssen wir die Zusammenhänge innerhalb der Spielwelt lernen und meistern.

Die meisten Survival-Titel verzichten zu diesem Zweck auf umfangreiche Tutorials oder andere Hilfefunktionen. Stattdessen konfrontieren sie uns mit alltäglichen Problemen: Zuerst mit Hunger und Durst, dann vielleicht mit Verletzungen und Krankheiten, Kälte oder Hitze. Dadurch, dass wir derartige Probleme aus unserem Alltag kennen, wissen wir in der Regel sofort, wie wir auf sie reagieren können. Unterbewusst gelingt hier also der Transfer aus gelernter Realität auf den virtuellen Überlebenskampf.

In DayZ etwa ist uns von Beginn an klar, dass wir in Hütten Nahrung und andere Hilfsmittel finden. Wir wissen auch, dass wir für das Öffnen einer Dose einen Dosenöffner benötigen – und dass es eine ganz schöne Sauerei geben könnte, wenn wir stattdessen eine Axt dafür verwenden. Als uns das neue Insel-Abenteuer Windbound an einem fernen Strand anschwemmt, hoffen wir darauf, dass uns die dort wachsenden Beeren schmecken und sie uns nicht vergiften. Denn auch das gehört zu Survival-Games: das Lernen aus Aktionen und deren Konsequenzen.

Scheitern gehört zum Handwerk

Das Erforschen der Möglichkeiten ist das Salz in der Survival-Suppe. Nicht umsonst erwacht in uns ein ums andere Mal der Jäger und Sammler, wenn wir in DayZ, Stranded Deep, Rust oder ARK: Survival Evolved einfach jedes Hölzchen und jedes Objekt aufklauben, das wir finden können.

In ihrem Kern funktionieren die meisten aktuellen Überlebensspiele sehr ähnlich, ziehen aber die Survival-Schraube mal härter und mal sanfter an. DayZ etwa ist stark von der Interaktion der Spieler und der eigenen Strategie abhängig. Die dort auftauchenden Zombies sind eher ein Ärgernis, während gerade die „körperlichen Faktoren" wie Krankheiten ein echtes Problem darstellen. Wer sich hier eine Wunde einfängt, muss diese nicht nur bandagieren, sondern sich auch Sorgen um eine Infektion machen. Keine Antibiotika im Inventar? Dann wird es richtig hart.

Stranded Deep ist vielleicht nicht das beste Survival-Spiel aller Zeiten, fand allerdings innerhalb der Zielgruppe seine Anhängerschaft. Das lag nicht zuletzt am atmosphärischen Südsee-Setting. (Bild: Beam Team Games)



Schwer bewaffneter Soldat gegen schutzlosen Anfänger: In DayZ sorgt gerade dieses Ungleichgewicht für Spannung. In jeder Sekunde kann hier ein anderer Spieler angreifen oder den Kontakt suchen. (Bild: Medienagentur plassma)

Das 1985 veröffentlichte C64-Spiel Heart of Africa gilt als inoffizieller Nachfolger von The Seven Cities of Gold. Beide Titel bringen mit einem Inventar- und Charaktersystem bereits Elemente des Survival-Genres mit. (Bild: Moby Games)

In No Man's Sky kommt das Survival-Element unter anderem durch die Beschaffenheit der Planeten hinzu. Die dort vorherrschende Tierwelt und auch das Wetter sorgen für Abwechslung im insgesamt eher soften Gameplay. (Bild: Moby Games)

In ARK: Survival Evolved wiederum gibt es zwar mehr als ausreichend Ressourcen, jedoch auch ziemlich garstige Dinosaurier, denen es egal ist, ob bei ihnen ein erfahrener Abenteurer oder ein blutiger Anfänger auf dem Teller landet. Und im Weltraumspiel No Man's Sky müssen wir uns immer wieder mit den von Planet zu Planet wechselnden Wetterverhältnissen herumärgern und uns darauf einstellen.

Gleiches hat uns übrigens in Don't Starve schon mehr als einmal in den Hitzetod getrieben. Auch wenn das 2013 veröffentlichte Rogue-like-Spiel aussieht, als hätte es US-Filmemacher Tim Burton (Nightmare Before Christmas) höchstpersönlich designt, hat es das Indie-Abenteuer faustdick hinter den Ohren. Schließlich driftet unsere Spielfigur hier mit zunehmender Zeit immer stärker in den Wahnsinn ab – sofern wir dem nicht mit Blumenpflücken oder auch bestimmten Kleidungsstücken entgegenwirken.

Wir ergründen selbst, wie sehr uns die Welt „hasst", in die wir uns hineinbegeben haben. Diese Neugierde wiederum bezahlen wir nur allzu oft mit unserem virtuellen Leben. Doch ähnlich wie in Titeln wie Dark Souls oder Bloodborne lernen wir aus unseren Fehlern, ziehen unsere Schlüsse – und versuchen, es beim nächsten Mal besser zu machen. Wer Survival-Games mag, der möchte nicht auf vorgefertigten Pfaden wandeln und eine möglichst leichtgängige Spielerfahrung erleben. Stattdessen geht es vor allem darum, sich langsam in ein Spiel hineinzufuchsen und nach jedem Bildschirmtod ein bisschen länger durchzuhalten.

Die Geschichte schreibt sich selbst

Sterben, neu starten, lernen – auf den ersten Blick wirken Survival-Games spröde und frustrierend. Und dennoch wohnt ihnen eine gewisse Simplizität inne. In der Regel kommen diese Titel nämlich ohne komplizierte Hintergrundgeschichte, verkopfte Charaktersysteme und andere künstliche Progressionsansätze aus. Stattdessen sind die Zusammenhänge und die Möglichkeiten vergleichsweise einfach und bedürfen oftmals gar keiner Erklärungen.

Auch die rudimentären Storys dienen oftmals lediglich zur Darstellung des Settings: In Stranded Deep etwa stürzen wir mit dem Flugzeug in der Südsee ab, in DayZ wiederum geht's in die russische Zombie-Apokalypse. Wir müssen uns also nicht mit Figuren anfreunden oder einer Handlung folgen. Und genau das ist manchmal genau das Richtige! Wir lieben Titel wie The Last of Us: Part 2 oder The Witcher 3: Wild Hunt für ihre erzählerische Tiefe. Aber manchmal brauchen wir keine Story und wollen einfach nur spielen. Dafür sind Survival-Games wie gemacht.

Oftmals schreiben sie sogar ihre eigenen Geschichten – von dramatischen Kämpfen, aufregenden Beinahe-Toden und historischen Expeditionen. Hier sind wirklich wir die Helden und müssen uns nicht mit vorgefertigten Protagonisten und ihren künstlichen Problemen herumschlagen.

Interaktion mit anderen Spielern

Außerdem entstehen besondere Momente gerade in der Interaktion mit anderen Spielern – mal auf positive, mal auf negative Art und Weise. DayZ etwa machte Schlagzeilen durch dubiose Mobbing-Rituale, in denen Spieler-

gruppen Solisten dazu zwangen, Nationalhymnen zu singen, um den Angriff zu verhindern. Wir selbst erlebten indes in Cryofall frühe Scharmützel mit anderen Spielern, die uns nicht nur das virtuelle Leben, sondern auch all unsere Besitztümer kosteten.

Zugleich aber entstehen durch die Mehrspieler-Dynamik auch immer wieder Freundschaften oder kurzzeitige Allianzen. Unzählige Male erforschten wir die Welt von DayZ mit Fremden oder halfen Neulingen sogar mit Ausrüstungsgegenständen aus. Letztlich sind es genau diese Begegnungen mit anderen, echten Menschen, die Survival-Spiele oftmals auch so besonders und so spannend machen. Sie bringen Unwägbarkeiten ins Programm, die Zombies, Dinosaurier oder andere Computergegner schlichtweg nicht besitzen können. Es ist diese Mischung aus Zusammenarbeit und Gefahr, die immer wieder für denkwürdige Augenblicke sorgt.

An dieser Stelle müssen wir erwähnen, dass gerade Survival-Games oftmals durch verschiedene Entwicklungsphasen gehen und nicht selten im Early Access starten. Sofern aber die Idee und das Basis-Gameplay dahinter stimmen, ist die Community oftmals dennoch bereit, die Projekte zu unterstützen. Spiele wie DayZ, ARK: Survival Evolved oder The Forest waren anfangs wahre Bug-Festivals und mauserten sich erst mit der Zeit zu vollwertigen Programmen.

Die steigende Popularität von Survival-Games

Wirklich neu ist das hier erklärte Spielprinzip der Survival-Games aber nicht, das Genre existiert bereits seit der Frühzeit der Computer- und Videospiele. Als einer der Pioniere dieser Spielart gilt Wilderness: A Survival Adventure. In dem 1985 veröffentlichten und von Titan Computer Products entwickelten PC- und Mac-Überlebenstrip schlagt ihr euch nach einem Flugzeugabsturz mit Hilfe von Textbefehlen durch die Wildnis. Faktoren wie Hunger, Durst und Kälte spielten hier bereits eine wichtige Rolle.

In den Folgejahren erschienen schließlich Spiele wie Heart of Africa (1985) für den C64, in dem es ebenfalls um das nackte Überleben – diesmal allerdings in Afrika – ging. Als Genre-Wegbereiter gilt zudem das 1992 erschienene UnReal World, das das Genre etwa um Crafting erweiterte, ehe elf Jahre später Stranded auch noch Basisbau implementierte.

Survival-Spiele gewannen jedoch in den vergangenen zehn Jahren stark an Popularität hinzu. Und dafür sind sicherlich zwei Titel hauptverantwortlich für: das bereits mehrfach erwähnte DayZ und der Mega-Hit Minecraft. Letzteres ist zwar weltweit für seine Kreativfunktionen berühmt, verfügt aber eben auch über einen Survival-Modus, der alle Tugenden des Genres aufgreift und obendrein stark auf die populäre Aufbaumechanik setzt.

Survival avancierte in den vergangenen Jahren zu einem der favorisierten Genres, und bestimmte Gameplay-Elemente zeigten sich auch in anderen Spielarten. Titel wie Banished oder Frostpunk bilden ein Kontrastprogramm zu Die Siedler oder Anno, indem ihre Entwickler Faktoren wie Hunger oder auch Kälte plötzlich in Aufbaustrategiespielen verarbeiteten. Während also in DayZ nur unsere Spielfigur nach Fehlern das Zeitliche segnet, geht hier gleich die gesamte Siedlung drauf. Das tut doppelt weh!

Kurzum: Survival-Spiele hatten einen gewaltigen Einfluss auf die gesamte Spieleentwicklung. Aus ihnen erwuchs das überaus populäre Battle-Royale-Genre, und auch die Macher großer Triple-A-Produktion à la The Last of Us greifen bestimmte Elemente daraus auf und münzen sie für ihre Zwecke um. Ohne Survival wären Computer- und Videospiele also deutlich langweiliger, als sie heute sind. ❑



Wilderness: A Survival Adventure (1985) gehört zur ersten Generation der Überlebensspiele. Damals gab man noch Textbefehle ein, die schließlich über das Schicksal der eigenen Spielfigur entschieden. (Bild: Moby Games)

Frostpunk stammt von 11 bit Studios, den Machern von This War of Mine. Das Aufbaustrategiespiel verbindet Survival-Elemente wie Hunger oder Kälte mit moralischen Entscheidungen. (Bild: Medienagentur plassma)



Dogmeat ist ein treuer Begleiter und taucht unter anderem auch im Strategiespiel Fallout Shelter auf. In Fallout 4 (Bild) unterstützt euch der Kläffer sogar im Kampf. (Bild: Moby Games)

Wieso tierische Begleiter Videospielen guttun …

Emotionaler Anker, Unterstützung im Kampf und treuer Wegbegleiter: Tiere machen Spiele besser. Wieso? Das erfahrt ihr in unserer Kolumne!

Von: Von Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Nach einem harten Tag auf der Farm kehre ich wieder in mein beschauliches Heim zurück. Ich öffne die Tür, schnaufe kurz durch und freue mich, dass meine kleine Pixelkatze bereits auf mich wartet. Sie macht meine Hütte erst zu einem echten Rückzugsort – und ich grinse jedes Mal, wenn ich sie zusammengerollt auf meinem Bett erblicke oder sie über meinen kleinen Bauernhof stromert.

Natürlich habe ich meinen regulären Redakteursjob noch nicht zugunsten üppiger Felder und Wiesen eingetauscht. Ich spreche von meinem Wohlfühlspiel schlechthin: Stardew Valley. Nicht nur, dass mich die virtuelle Arbeit auf der Farm entspannt – gerade die Tiere spielen bei der relaxten Atmosphäre des Bauernhofabenteuers eine große Rolle.

Tiere und tierische Begleiter sorgen in Computer- und Videospielen stets für eine ganz besondere emotionale Verbindung. Sie sind oftmals wichtigere Bezugspersonen als die vermeintlichen Hauptdarsteller selbst. Und nicht selten sind sie es, die uns zum Lachen oder auch zum Weinen bringen.

Eine übergroße Katze

Ich bin selbst seit inzwischen über 13 Jahren stolzer Katzen-Papa. Vielleicht bin ich gerade deshalb ein wenig sensibler und falle auf tierische Unterstützung besonders leicht herein. Meine lebhaftesten Erinnerungen an einen „katzischen" Begleiter habe ich sicherlich dank des PS4-Action-Adventures The Last Guardian. Okay, Trico ist jetzt keine Katze im eigentlichen Sinne. Aber das Fabelwesen bringt alle Tugenden der schnurrenden Vierbeiner mit – im positiven wie im negativen Sinne.

Tricos Körper erinnert an einen Greif, sein Kopf und sein Verhalten ähneln jedoch einer Katze. Und das macht ihn so unglaublich niedlich und sympathisch! Allerdings benimmt er sich auch manchmal genauso unbeholfen und rücksichtslos wie eine echte Mieze. Während ich also einen kleinen Jungen steuere, schubst mich das Biest ein ums andere Mal aus dem Weg oder sogar in den Abgrund. Doch kaum schaut mich Trico dann wieder mit seinen Kulleraugen an, kann ich ihm einfach nicht mehr böse sein. The Last Guardian ist ein emotionales Meisterwerk, das ohne die innige Beziehung zwischen Trico und dem Spieler nicht funktionieren würde. Trico ist in diesem Fall weit mehr als ein Begleiter. Er ist die wichtigste Identifikationsfigur im



Valiant Hearts ist ein im Ersten Weltkrieg angesiedeltes Adventure, in dem ihr in mehrere Rollen schlüpft. Sanitäter-Hund Walt spielt ihr dabei sowohl direkt als Spielfigur als auch als Begleiter. (Bild: Moby Games)

Wenn Daxter herauskriegen würde, dass wir ihn als tierischen Begleiter bezeichnen, würde er mit Sicherheit lautstark protestieren. Daxter aus Jak and Daxter ist ein Ottsel – eine Mischung aus Otter und Wiesel. (Bild: Moby Games)

Auch ein Bär wie Cheeseburger braucht gelegentlich seine Streicheleinheiten. Diese sind eine schöne Abwechslung zum ansonsten sehr actionreichen Gameplay von Far Cry 5. (Bild: Moby Games)

Er hat den Körper eines Greifs, sein Kopf erinnert an einen Welpen und sein Verhalten an eine Katze: Trico aus The Last Guardian bringt einfach alles mit, was ein tierischer Begleiter benötigt. (Bild: Moby Games)

Ist dieser kleine Bursche nicht putzig? Die Palicos sind eure fleißigen Helfer in Monster Hunter World … und einfach zum Knuddeln! (Bild: Moby Games)

Machen wir uns nichts vor: Wenn wir uns einen Wingman aussuchen müssten, dann würden wir natürlich einen Kilrathi wählen (Szene aus Wing Commander 3: Heart of the Tiger). (Bild: Moby Games)

Hexer Geralt nennt einfach jedes seiner Pferde Plötze. Und trotzdem besitzt die Mähre eine eigene Persönlichkeit und steht in vielen der Missionen im Mittelpunkt. (Bild: CD Projekt Red)

Spiel und dadurch der klare Hauptdarsteller – auch wenn er sich manchmal wie ein Arsch verhält.

Aber mal ehrlich: Das machen sehr viele Katzen in der Realität auch. Und genau für diese Eigenheiten lieben wir sie doch, oder? Katzen finden sich übrigens in ausgesprochen vielen Spielen wieder. Allen voran natürlich die Palicos in Monster Hunter World oder gar die katzenartigen Kilrathi aus der Wing-Commander-Reihe.

Die Hunde in meinem Leben

Selbstverständlich tauchen in Games nicht nur liebenswerte Fellnasen auf. Immer wieder bekommen wir auch einen Partner mit einer kalten Schnauze zur Seite gestellt. Hunde sind ja bekanntermaßen der älteste und beste Freund des Menschen. Kein Wunder also, dass die Kläffer auch in Spielen immer wieder Erwähnung finden und dort oftmals sogar eine sehr entscheidende Rolle innerhalb des Gameplays einnehmen.

In Far Cry 5 beispielsweise konnte ich neben dem Bären Cheeseburger und dem Puma Peaches (quasi auch wieder eine Katze) den Hund Boomer freischalten. Boomer war ein treuer Begleiter und wies mich im Kampf auf das Eintreffen böser Buben hin. Überhaupt war die Interaktion mit dem Mischling einfach toll. Und wenn ich einmal nichts machte, konnte ich den Guten beobachten, wie er seinen eigenen Schwanz jagte oder anderweitig mit der Spielwelt interagierte. Auch wenn ich bei weitem kein Hundemensch bin, wuchs mir dieser Gefährte schnell ans Herz. Umso trauriger war ich dann zum Ende des Spiels, als er durch meine Entscheidung das Zeitliche segnete. Wer sich in Far Cry: New Dawn umschaut, findet übrigens auch das Grab des kleinen Rackers.

Nicht vergessen wollen wir an dieser Stelle natürlich auch seinen Kollegen Dogmeat, der in der Fallout-Serie einen festen Platz als Begleiter innehat. Vor allem in Fallout 4 leistete mir der Hund Gesellschaft beim Erforschen des Ödlands, apportierte Stöckchen und sorgte gerade durch Gameplay-Aspekte wie beispielsweise das Ausrüsten mit Objekten wie Halsbändern für eine echte emotionale Verbindung. Dogmeat bekam bei mir auch seine eigene Hundehütte. Schließlich hatte er sich diese mehr als verdient!

Ihr seht: Hunde nehmen in Videospielen häufig die Rolle des hilfreichen Kameraden an der Seite der eigenen Spielfigur ein. So scheint es nur passend, dass auch der D-Dog in Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain eine Augenklappe trug und sich so dem Hauptcharakter Big Boss optisch anglich.

Ich reite, also bin ich

Doch eine Sache kann man auf Katzen oder Hunden normalerweise nicht: reiten! Lassen wir jetzt mal die Säbelzahntiger aus Far Cry: Primal außen vor, so sind Reittiere wie etwa Pferde meist größer und übernehmen die Rolle des tierischen Transportmittels. Dass dabei die emotionale Komponente nicht zwangsläufig zu kurz kommen muss, zeigen sicherlich allein die unzähligen Mounts in (Online-) Rollenspielen wie World of Warcraft. Für viele Halter sind sie fast so wichtig wie der eigene Charakter selbst.

Wenn ich aber an Reittiere denke, dann kommt mir sofort Plötze aus The Witcher 3: Wild Hunt in den Sinn. Zum einen, weil der Name „Plötze“ einfach fantastisch ist. Zum anderen aber auch, weil dieses Pferd oft ungewollt mehr Persönlichkeit an den Tag legt als Hexer Geralt selbst. Plötze machte immer wieder, was sie wollte, tauchte urplötzlich auf und veranstaltete wilde Dinge, die ich so von ihr nicht erwartet hatte. Plötze ist Kult – egal, in welcher Inkarnation. Und wer das gute Tier mal reden hören möchte, dem empfehle ich die Erweiterung Blood and Wine und die Mission „Pferdephantome“.

Von den Pferden Agro in Shadow of the Colossus und Epona in The Legend of Zelda: Ocarina of Time über Kult-Dino Yoshi in etlichen Mario-Spielen bis hin zu Tails aus den Sonic-Titeln: Ich könnte die Liste mit tierischen Begleitern jetzt nahezu endlos fortsetzen. Doch ich denke, wir sind uns einig: Computer- und Videospiele benötigen mehr als nur einen mutigen Helden in strahlender Rüstung. Oftmals sind es gerade die tierischen Kompagnons, die Spieleerlebnissen erst so richtig Tiefe geben und für bleibende Erinnerungen sorgen. Sei es nun durch ihre pure Niedlichkeit oder eben durch die Gameplay-Möglichkeiten, die sie mit sich bringen.

In diesem Sinne … ich gehe jetzt wieder auf meinen Stardew-Valley-Bauernhof und füttere meine Hühner! ❑

The Sound of Silence: Die Top 5 der stillen Videospiel-Protagonisten

Sie sind stumm und bringen trotzdem eine Menge Charakter mit: Wir präsentieren euch die fünf besten stillen Videospielprotagonisten der Neuzeit. Dabei berücksichtigen wir den Charakter, die Botschaft und die Intention hinter ihrer Stille. **Von:** Christian Schmid & Maria Beyer-Fistrich

Seit Urzeiten lenken wir stille Protagonisten durch unsere Videospielwelten. Erst mit der Dämmerung der Playstation-Ära fanden unsere Helden ihre Stimme – und verloren sie im Anschluss gleich wieder. Auch wenn ein gesprächiger Protagonist Videospielen eine Menge Tiefe und Charakter verleihen kann, sind es oft die stillen Helden, die uns im Gedächtnis bleiben. Dafür gibt es viele Gründe, der Wichtigste ist jedoch in der Regel die Identifikation mit dem Protagonisten: Wenn der Recke auf dem Schirm keine Stimme hat, versetzen wir uns tendenziell mehr in ihn, weil wir mehr von uns in die Geschichte einbringen können. Richtig interessant wird es jedoch, wenn dieses Prinzip mit einem Helden kombiniert wird, der trotz seiner Stille eine Menge Charakter mitbringt. Wir betrachten an dieser Stelle die fünf besten stummen Videospielprotagonisten – das Ranking basiert dabei nicht ausschließlich auf dem Charakter des Helden, sondern auch auf der Art und Weise, wie seine Stille in Bezug auf Story und Gameplay eingesetzt wurde. ❏

Der Doomslayer ist der beste stumme Protagonist der modernen Videospiele-Landschaft, weil Id-Software es schafft, trotzdem seine Persönlichkeit zu transportieren.

PLATZ 1: DOOMSLAYER (DOOM)



Der verdiente erste Platz wird von einer uralten Kultikone eingenommen – oder zumindest von ihrer aktuellen Variante. Als stummer Shooter-Held verlor der „Doomguy“ in den ursprünglichen Teilen der Reihe nicht viele Worte, außer einem vereinzelten Grunzen. Für die Neuauflage entschieden sich id Software und Bethesda dazu, diesen Spleen zu einer definierenden Charaktereigenschaft zu machen und erschufen damit ein Meisterwerk des wortlosen Storytellings. Zur Erklärung: Der Doomslayer ist eine laufende Waffe die Dämonen tötet, nicht mehr und nicht weniger. Menschen retten? Gute Idee, aber nebensächlich. Die Erde muss vor einer Dämoneninvasion bewahrt werden? Ein purer Nebeneffekt der Tatsache, dass der Doomslayer jeden Dämon tötet, der es jemals wagte, irgendwo im Multiversum zu existieren. Dabei ist der Slayer vollkommen stumm. Sein Charakter ergibt sich aus seiner ausdrucksvollen Körpersprache, die viel Ähnlichkeit mit einer durchgeladenen Schrotflinte hat: Sie ist aggressiv, vermittelt über Sprachbarrieren hinweg den Sinn ihrer Existenz, und besteht ausschließlich aus ruckartigen, stahlharten Bewegungen. Genialerweise verbinden die Entwickler die Stille und die Körpersprache des Slayers gleich-



zeitig mit einem Statement. Jedes Mal, wenn das Spiel verzweifelt damit beginnt, dem Doomslayer die Story nahezubringen, beantwortet dieser den Versuch mit dem Zerschmettern von Bildschirmen, dem Ignorieren von Anweisungen und dem Durchladen seiner Pumpgun. Doom teilt uns auf diese Weise nicht nur die Persönlichkeit des Charakters mit, sondern stellt eines auf spielerische Art und Weise klipp und klar: Gameplay geht hier über Story.

Alle Fans, die Doom: Eternal noch nicht gespielt haben seien gewarnt, denn ab hier folgt ein kleiner Spoiler: In einer bestimmten Szene sehen wir in einem Rückblick, wie sich der „Doomguy“ von damals in den „Doomslayer“ der Gegenwart verwandelt. Die einzigen Worte, die der verwirrte Doomguy jedoch verliert, sind stammelnde Drohungen und Gewaltfantasien (die aus einem berühmten Comic stammen). Anstatt den Charakter zu ruinieren, schafft es Doom: Eternal hervorragend den Unterschied zwischen der Raserei des alten Doomguys und dem stummen, gierigen Hass des durch Äonen geschmiedeten Doomslayers darzustellen. Wir ziehen unseren Hut vor id Software – genau so baut man ikonische Charaktere auf, die sich auch Jahre später noch im Videospiele-Olymp der stillen, starken Typen halten.

PLATZ 2: WANDER (SHADOW OF THE COLOSSUS)

Wander nimmt einen ganz besonderen Platz auf dieser Liste ein, denn er verkörpert perfekt den tragischen Helden klassischer, griechischer Sagen. Er ist weder ein muskelbepackter Hüne, noch ein schlagfertiger Actionheld. Stattdessen ist er ein bleicher, schlanker Jüngling, der den Tod der Liebe seines Lebens rückgängig machen möchte. Wander verliert auf seiner Reise nicht ein einziges Wort – er ist der Inbegriff des stummen Helden, der Taten anstelle von Worten sprechen lässt. Die einzige Kommunikation erfolgt mit seinem Pferd Agro: Wenn sein treuer Begleiter weit entfernt ist, ruft er laut nach ihm, wenn er in einer ruhigen Minute neben ihm steht, wird Wanders Stimme leise und liebevoll. Agro ist Wanders einziger Begleiter und seine letzte Verbindung zu einer völlig menschenleeren Welt. Sechzehn Kolosse stehen zwischen Wander und dem Wiedersehen mit seiner Freundin. Und wenn er im wahrsten Sinne des Wortes sechzehn lebende Berge nur mit einem Schwert in der Hand besiegen muss, stellt sich Wander nicht die Frage, ob er es schaffen kann – sondern wie lange es dauern wird.

Als junger Mann besitzt Wander keine dicken Muskeln oder Superkräfte. Was er jedoch besitzt, ist eine unendliche Loyalität und die Willenskraft, aus der Helden geschmiedet werden.

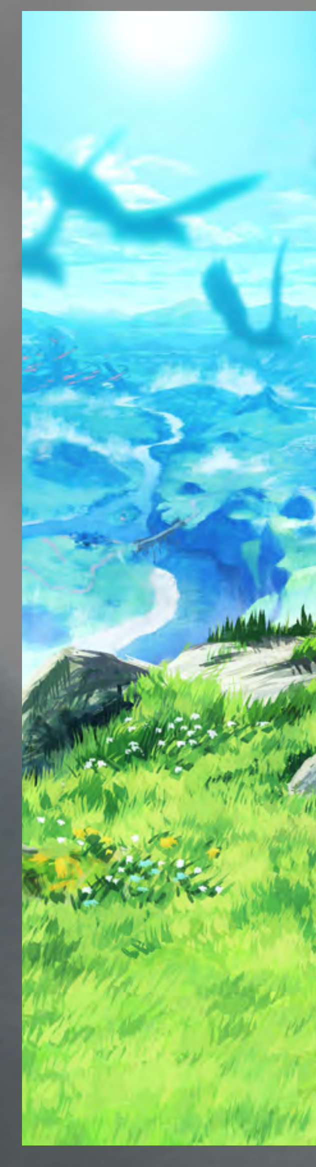
PLATZ 3: JACK (BIOSHOCK)

Bioshock lebt von seinen starken Charakteren, seiner bombastischen Kulisse und den interessanten philosophischen Ansätzen, die dem Spieler während seiner Reise durch die Unterwasserstadt Rapture nahegebracht werden. Jack ist der perfekte stille Protagonist für diese Variante eines Art-Deco-Psychotrips, denn er stellt eine leere Hülle dar, in die der Spieler schlüpfen kann. Weil Bioshocks Story definitiv einige der emotionalsten Momente der Videospielgeschichte beinhaltet, werden Jack und der Spieler mit der Zeit eins. Wenn Jack einen Schicksalsschlag erleidet, fühlt der Spieler die volle Wucht der Enttäuschung und das Entsetzen des jungen Mannes. Das Besondere an Jack ist, dass er erst nach dem Flugzeugabsturz des Intros seine Stimme verliert. Auf diese Weise werden ein paar Fakten über Jack etabliert: Er besitzt einen Vater und eine Mutter, seine Familie liebt ihn und ihm wird großes prophezeit. Die Art und Weise in der er über sich selbst spricht macht außerdem klar, dass wir es nicht mit dem gegenwärtigen Jack zu tun haben. Unser Protagonist findet erst nach den Ereignissen des Spiels „seine Stimme" – aus gutem Grund. Selbst die Tätowierungen auf seinen Handgelenken werden umso wichtiger, je weiter ihr in der Story voranschreitet. Auch wenn der Protagonist von Bioshock nicht viel Charakter zeigt, wurde er durch clever gewählte Details gerade so stark in der Welt verankert, dass ihr euch in seine Geschichte versetzt, ohne zu sehr von der atmosphärischen Umgebung abgelenkt zu werden. Durch Jacks leere Hülle werdet ihr selbst als Spieler zu dem Protagonisten von Bioshock und tut das, was ihr am besten könnt: Missionsziele erfüllen und Gegner töten, ohne viel über Jacks Vergangenheit nachzudenken. Nun, wärt ihr so freundlich, weiterzulesen?


Jack besitzt kein offizielles Gesicht – denn er stellt ein Gefäß für den Spieler und seine Emotionen dar. Man beachte vor allem die Tattoos auf seine Handgelenk.

PLATZ 4: LINK (THE LEGEND OF ZELDA)

Link ist einer der ältesten und berühmtesten stummen Protagonisten, die sich in die moderne Videospielewelt retten konnten. Der Grund für Links Stille liegt wieder einmal nicht an dramatischen Dingen wie zerstörten Stimmbändern oder einem Schweigegelübde, sondern an einer Designentscheidung: Shigeru Myamoto verriet in einem Interview, dass Link auch in modernen Zeiten nicht spricht, weil er möchte, dass sich der Spieler so fühlt, als wäre er Link – und ein ewig plaudernder Held wäre dieser Illusion nicht sehr zuträglich. Auch wenn Link historisch gesehen nur spitze Schreie und ab und zu ein Ächzen ausstößt, kann der kleine Hyrulianer übrigens durchaus reden, denn seit The Wind Waker könnt ihr durch diverse kurze, schriftliche Antworten mit NPCs kommunizieren. In Breath of the Wild spricht Link zum Beispiel nicht sonderlich viel, weil er, laut Zeldas Tagebuch, „durch den enormen Druck, der auf seinen Schultern lastet, nicht das Falsche sagen und jemanden enttäuschen will." Eine erkennbare Persönlichkeit entwickelt der kleine Krieger vor allem durch seine Gesichtsausdrücke, die seit seinem Auftritt in Twilight Princess sehr gut das emotionale Innenleben Links widerspiegeln. Und bevor ihr Luft holt: Wir ignorieren den Fernseh-Cartoon und die Zeldas auf der Phillips CD-I, als ob es sie nie gegeben hätte. Im Ernst, wenn ihr sehen möchtet was passiert, wenn Link spricht, sucht ihr nach „Zelda: The Wand of Gamelon" oder „Link: The Faces Of Evil" – sagt aber hinterher nicht, dass wir euch nicht gewarnt hätten!



PLATZ 5: GORDON FREEMAN (HALF-LIFE)

Half-Life zeigte uns nicht nur, dass theoretische Physiker im Notfall hervorragende Frontliniensoldaten abgeben, sondern auch wie man stille Protagonisten aufbaut. Valve-Guru Gabe Newell bemerkte in einem Interview, dass Mr. Freeman keine Stimme besitzt, weil er einen Spiegel für den Spieler darstellen soll. Während Gordons Arbeitsweg begegnet ihr Kollegen, plaudert mit Wachmännern und spielt in der Werkskantine herum. Der berühmte langsame Aufbau dient laut Newell dazu, die Gedanken des Spielers langsam, aber sicher zu Gordons Gedanken werden zu lassen. Dabei wird übrigens ganz selbstverständlich angenommen, dass Gordon Freeman seinen Kollegen ab und zu antwortet – ihr als Spieler hört das Ganze nur nicht, um eure Immersion nicht zu zerstören. Das Ergebnis ist, dass Mr. Freeman ein wenig wie Lassie wirkt: Irgendwie weiß jeder was Gordon von ihm will, obwohl er nur mit Kopfbewegungen und Blicken kommuniziert. Erst mit Half-Life 2 wurde etabliert, dass unser Lieblings-Physiker tatsächlich eher der stumme, starke Typ ist. Da ihr während des Spiels sehr oft mit „Gordon" angesprochen werdet, bleibt seine Persönlichkeit jedoch trotz der Stille bestehen, obwohl ihr in seine Haut schlüpft, wie Gordon einen Schutzanzug anlegt. Der Charakter des Helden bildet sich in den Half-Life-Teilen nicht durch One-Liner oder ausschweifende Hintergrundgeschichten, sondern durch die Reaktion der Umwelt auf Gordon.





Link ist seit NES-Zeiten der ewige Krieger, der nur wenige Worte verliert und trotzdem regelmäßig Hyrule rettet. Der kleine Hylianer ist, trotz seiner Größe, unermüdlich!

Gordon ist für die moderne PC-Spielewelt einer der ikonischsten Charaktere aller Zeiten – zu Recht, denn der stille Physiker ist der Inbegriff des stillen, starken Typen.

Mein erstes Mal

THE LEGEND OF Kyrandia BOOK ONE

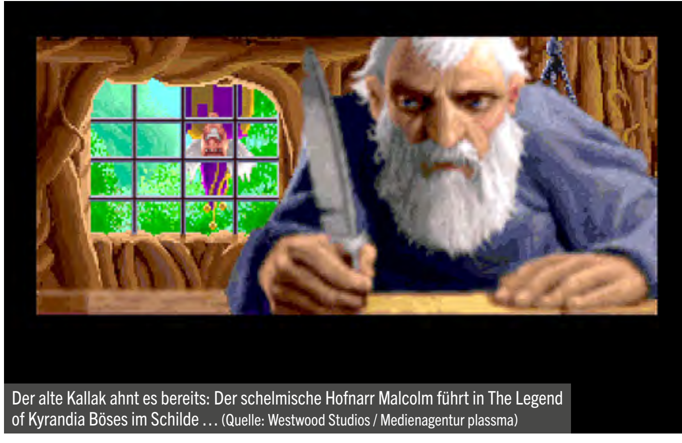
Wie spielt sich der Action-Rollenspiel-Klassiker heute?

1992 war ein starkes Jahr für die Westwood Studios: Nachdem sich der US-Entwickler bereits bei Rollenspielern und Strategie-Fans beliebt gemacht hatte, folgte mit The Legend of Kyrandia der Angriff aufs Adventure-Genre. Allerdings gilt der Titel im Gegensatz zu Eye of the Beholder oder Dune 2 als umstritten. Warum? Genau das wollte unser Autor Benedikt herausfinden – und hat den Klassiker zum ersten Mal gespielt.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Computerspieler meiner Generation erinnern sich wohlwollend an die 1990er-Jahre zurück, in denen Point-&-Click-Adventures besonders stark vertreten waren. Am meisten beeindruckten die Meisterwerke von LucasArts, sei es aufgrund der lustigen Sprüche in The Secret of Monkey Island und dessen Nachfolger (1990 und 1991), der verträumten Kulisse eines Loom (1990) oder der brillanten Rätsel aus Day of the Tentacle (1993). Der große Konkurrent Sierra On-Line war ebenfalls ein fleißiger Adventure-Lieferant und erschuf innerhalb weniger Jahre mehrere Kultserien – von King's Quest (ab 1984) über Leisure Suit Larry (ab 1987) bis hin zu Quest for Glory (ab 1989).

Ich selbst war damals ein glühender Verehrer der LucasArts-Spiele. Mich begeisterten vor allem die ausgeklügelten Puzzles mit ihrer bestechenden Logik und Nachvollziehbarkeit. Zudem waren die Adventures nicht nur fantastisch inszeniert, sondern auch ausgesprochen fair: Ich musste hier weder Sackgassen noch plötzliche Todesfallen befürchten – etwas,


Der alte Kallak ahnt es bereits: Der schelmische Hofnarr Malcolm führt in The Legend of Kyrandia Böses im Schilde … (Quelle: Westwood Studios / Medienagentur plassma)



Drag and Drop vom Feinsten: Die Träne passt von der Form her perfekt in die Mulde des kranken Baumes und lässt sich einfach per Maus in eben diese legen. (Quelle: Westwood Studios / Medienagentur plassma)

das mich bei den Sierra-Adventures ziemlich nervte.

Der hohe Standard der LucasArts-Werke hatte allerdings auch einen Nachteil: Ich war instinktiv skeptisch gegenüber jedem neuen Konkurrenten, weil ich ihm nicht die gleiche Qualität zutraute. Dies galt 1992 auch für The Legend of Kyrandia: Book One von den Westwood Studios. Obwohl mir die ersten Screenshots mit ihrer bunten Fantasy-Grafik durchaus zusagten, sprach mich Hauptcharakter Brandon nicht sonderlich an. Er wirkte sehr blass und nicht wie ein gewitzter Held, mit dem ich im wahrsten Sinne des Wortes ein Abenteuer bestreiten wollte.

Als das Spiel schließlich veröffentlicht wurde, waren die Wertungen der Fachpresse im deutschsprachigen Raum allesamt sehr gut. Sie lagen jedoch im deutlich unter dem furiosen Indiana Jones and the Fate of Atlantis, das nur wenige Monate zuvor erschienen war. Somit gab es für mich keinen Grund, von meinen geliebten LucasArts-Spielen abzulassen.

28 Jahre später möchte ich The Legend of Kyrandia endlich eine ehrliche Chance geben und prüfen: Was ist mir damals eigentlich entgangen? Zumal haben mich die positiven Erfahrungen mit Lands of Lore, ebenfalls ein Spiel von Westwood, neugierig gemacht. Kann mich The Legend of Kyrandia ebenso überraschen wie das 1993 erschienene Rollenspiel des Studios?

Bemerkenswerter Ersteindruck

Dank der digitalen Verkaufsversion von GOG.com ist es kein Problem, The Legend of Kyrandia (und dessen zwei Nachfolger) auch heute zu spielen. Download und Installation sind in wenigen Minuten erledigt, schon startet das hübsche Intro. Gleich vorweg: Dieses Adventure ist optisch richtig gut gealtert, es sieht auch nach heutigen Maßstäben fantastisch aus. Ich behaupte jetzt einfach mal kühn, dass The Legend of Kyrandia mit die schönste und vor allem farbenreichste Pixelgrafik des Genres besitzt.

Ich erliege schnell dem Fantasy-Flair, den mir die verträumte Welt von Kyrandia offenbart. Ohne Umschweife lerne ich den unter Fans beliebtesten Charakter der Serie kennen: den bösen Hofnarr Malcolm. Der hatte im Spiel vor 18 Jahren seinen König mitsamt Königin ermordet und wurde zur Strafe vom obersten Mystiker Kallak weggesperrt. Leider konnte Malcolm nach all der Zeit ausbrechen, woraufhin er sich kurzerhand zum Baumhaus seines Erzfeinds begibt und diesen versteinert.

Nun kann nur noch einer helfen: Kallaks Enkelsohn Brandon. Der nämlich erfährt vom sprechenden Baumhaus höchstpersönlich, dass das Land aufgrund von Malcolms Machenschaften im Sterben liege und er als Auserwählter zur Rettung schreiten muss.

Was mir gleich als Nächstes positiv auffällt: Das Intro ist einerseits toll inszeniert, dabei aber auch schön kompakt. Deshalb darf ich bereits drei Minuten nach Spielbeginn zur Maus greifen und Brandon mit einfachen Klicks von Ort zu Ort schicken. Nun bestätigt sich leider mein Ersteindruck von damals: Ausgerechnet der Protagonist von The Legend of Kyrandia kommt in meinen Augen unglaublich langweilig rüber. Besonders Brandons Gesicht wirkt verschwommen und aufgedunsen; ich kann mir nicht einmal richtig vorstellen, wie er aus der Nähe oder im Detail aussehen könnte. Und auch wenn der Kerl durchaus einige schnippische Phrasen auf Lager hat, so bleibt das lose Mundwerk eines Guybrush Threepwood eben ungeschlagen.

So viel zu den Oberflächlichkeiten, zurück zum eigentlichen Spielgeschehen. Mein erster konkreter Hinweis zur Rettung der Welt ist ein Brief, den Kallak vor seiner Versteinerung verfasst hatte. Er scheint jedoch mit Geheimtinte geschrieben zu sein, weil Brandon nur einen Namen identifizieren kann: den der Priesterin Brynn. Also sollte ich die Dame besser aufsuchen, weshalb ich mir die Gegend rund um Kallaks Baumhaus genauer ansehe.

Ein Wald mit immer gleichen Bäumen

In der einen Richtung stoße ich auf einen Tempel, in dem tatsächlich die gesuchte Brynn verweilt. Sie kann den Brief lesen und erzählt mir von einem Amulett, das ich für meine Reise benötige. Um es zu erhalten, soll ich eine spezielle Rose pflücken und Brynn überbringen.



Zauberer Darm ist ausgerechnet heute, wo wir seine Hilfe benötigen, ziemlich dünnhäutig und mies gelaunt. Doofe Wortspiele sparen wir uns jetzt besser … (Quelle: Westwood Studios / Medienagentur plassma)

Nachdem wir sie zum Blühen gebracht haben, schenkt uns diese gelbe Blume die erste Fähigkeit für unser Amulett. (Quelle: Westwood Studios / Medienagentur plassma)

Die kurzen Gespräche mit der jungen Magierin Zanthia offenbaren ihr schnippisches Mundwerk und machen Lust auf den Nachfolger Hand of Fate, in der sie als Protagonistin dient. (Quelle: Westwood Studios / Medienagentur plassma)

Also verlasse ich den Tempel und erkunde die Gebiete in der anderen Richtung.

Dabei fällt mir die erste, echte Unannehmlichkeit des Spiels auf: Die Welt von Kyrandia ist gestreckt – und zwar völlig unnötig. Bereits im Startgebiet durchquere ich viele Bildschirme, die keinerlei Bedeutung haben und die Umgebung einfach nur größer machen sollen. Schlimmer noch: Manche Orte kommen doppelt vor! Westwood hat beispielsweise ein immer gleich aussehendes Waldstück mehrfach nebeneinander geklebt. Das Resultat: Ich kämpfe bereits zu Beginn mit Orientierungsschwierigkeiten.

Doch anstatt groß darüber zu jammern, greife ich zu altertümlichen Hilfsmitteln: Ich krame Karopapier sowie Kugelstift aus der Schublade und zeichne kurzerhand meine eigene Karte. So komme ich gut voran und das Spiel macht jetzt auch ordentlich Spaß – nicht zuletzt, weil eine hervorragend komponierte Musik aus der Feder von Frank Klepacki im Hintergrund läuft. Der Soundtrack vereint geschickt mittelalterlich-verträumte Züge mit zaghaften Pop-Elementen und nervt oder langweilt mich auch bei Dauerberieselung nicht.

Kurz zur Steuerung von The Legend of Kyrandia: Die Bedienung entpuppt sich als erfreulich zeitlos, insbesondere was das Hantieren mit Gegenständen anbelangt. Ich greife sie einfach mit der Maus und ziehe sie in mein Inventar – das ist so komfortabel, dass es für ein Adventure aus dem Jahr 1992 fast schon revolutionär anmutet.

Die Märchenatmosphäre dreht vollends auf, sobald ich den Teich der Trauer untersuche und eine der vom Himmel herabfallenden Tränen einfange. Diese Träne wiederum passt in die Mulde eines kranken Baums, woraufhin der zu neuem Leben erblüht. Und direkt im Anschluss huscht ein Junge namens Merith an mir vorbei, der mir eine Murmel anbietet und mit mir Verstecken spielen möchte. Diese Kausalkette wirkt auf mich ein wenig erzwungen. Doch Schwamm drüber: Der Rest ist bislang wirklich stimmig.

Ich bin jetzt richtig motiviert und erkunde weiter den Wald. Schon bald entdecke ich einen Altar mit den gesuchten Rosen, von denen ich gleich fünf Stück pflücken darf. Im gleichen Zuge stelle ich entsetzt fest: Mein Inventar ist begrenzt! Ich darf nämlich nur zehn Objekte gleichzeitig tragen, warum auch immer. Ich frage mich ernsthaft, was sich Westwood bei dieser Einschränkung gedacht hat. Spontan fällt mir jedenfalls kein großer Point-&-Click-Klassiker ein, der dies ähnlich gehandhabt hat. Stattdessen erinnert es mich an alte Text-Adventures wie jene von Infocom oder Magnetic Scrolls.

Verspielte Details

Zum Glück dauert es nicht lange, bis mich das Spiel ein weiteres Mal positiv überrascht. In einer Höhle finde ich eine kaputte Brücke und einen ratlosen Zimmermann namens Herman. Ich überlasse ihm zwecks Reparatur meine Säge, die ich just zuvor im Baumhaus gefunden hatte. Daraufhin begibt sich Herman in den Wald und fällt ein paar Bäume. Verlasse ich nun die Grotte, dann kann ich ihn bei seiner Arbeit beobachten. Dies beschränkt sich zwar auf eine



Es ist nur ein kleines Detail, verleiht The Legend of Kyrandia jedoch Charme: Sobald man Herman die Säge gibt, kann man ihn bei seiner Arbeit beobachten. (Quelle: Westwood Studios / Medienagentur plassma)



Das Durchwandern der großen Grotte ist so mit das Langweiligste und Zäheste, was die Welt der Point-&-Click-Adventures je hervorgebracht hat. (Quelle: Westwood Studios / Medienagentur plassma)

einfache Animation, jedoch machen solche kleinen Details ein Adventure wie The Legend of Kyrandia erst richtig lebendig und charmant.

Während meiner Rückkehr zum Tempel überrasche ich Merith von hinten und kann ihm seine Murmel abluchsen. Brynn hingegen verzaubert die von mir gepflückte Rose, die ich sogleich auf den Altar ablegen soll. Weil dies nicht so recht funktioniert, platziere ich einfach mal die Murmel in die leere Halterung des Geländers, schlicht weil sie farblich passt. Und siehe da: Der Altar leuchtet und verwandelt die Rose in ein Amulett.

Doch was nun? Brynn ist plötzlich nicht mehr auffindbar. Ich kann mich nur noch auf die Suche nach dem Zauberer Darm begeben. Ja, der heißt wirklich so. Glücklicherweise hat Herman derweil die Brücke repariert. Ich kann nun die Höhle durchqueren und stoße auf der anderen Seite auf das Haus des alten Mannes. Darm ist leider schlecht gelaunt, weil er seinen Federkiel vermisst. Also muss ich … Halt, stopp, Auszeit! Ich muss mal vor allem kurz Dampf ablassen.

Bis zu einem gewissen Punkt mag ich die Aufgaben in The Legend of Kyrandia ja – hauptsächlich, weil sie gut zur Story passen. Doch je weiter ich vorankomme, desto mehr fühle ich mich wie ein Botenjunge anstatt wie ein Abenteurer. Ich löse keine fordernden Rätsel, sondern latsche von A nach B nach C, klicke mal hier was an oder setze mal dort was ein. Folgerichtig wächst in mir mit jeder weiteren Spielminute die Lust nach etwas Anspruchsvollerem – und in der Tat dauert es nicht lange, bis mein Wunsch in Erfüllung geht. Nur leider nicht so ganz, wie ich mir das erhofft hatte …

Die Suche nach Meister Zufall

Sobald ich Darm – argh, dieser Name! – einen neuen Federkiel besorgt und nebenbei die erste von vier Fähigkeiten meines Amuletts erlernt habe, wird der Alte freundlicher und schickt mich auf die Suche nach den Geburtssteinen. Diese soll ich auf einem weiteren Altar ablegen, der in der Nähe von Darms Domizil steht. Um welche Steine es sich handelt? Das weiß selbst mein Auftraggeber nicht! Er erinnert sich nur vage, dass der erste etwas mit dem Sommer zu tun haben soll.

An besagtem Altar sehe ich vier Platzhalter. Ergo benötige ich vier Steine. Dabei habe ich bereits zahlreiche gefunden: Sie fallen überall in Form von Blättern von den Bäumen und verwandeln sich in Edelsteine, sobald sie den Boden berühren. Und weil dies auch in bereits erforschten Gebieten passiert, laufe ich ein paar Mal im Kreis und stecke alles ein, was mir vor die Füße fällt.

Irgendwann ist mein Inventar voll. Also kehre ich zum Altar zurück und stehe vor mehreren Problemen: Zum einen habe ich deutlich mehr als vier Edelsteine gefunden. Und zum anderen verpufft jeder davon im Nichts, sobald ich ihn ablege.

Nach gut einer halben Stunde gebe ich zu: Ich komme einfach nicht voran und finde auch nirgends einen Hinweis oder Ratschlag, der mir hilft. Also linse ich ganz vorsichtig in eine Komplettlösung – eigentlich nur, um einen kleinen Richtungsschubser zu erhalten … und bin nur noch mehr verwirrt!

Ich benötige als Erstes den sogenannten Sonnenstein, der jedoch nirgends vom Himmel fällt. Den erhalte ich ausschließlich, wenn ich einen kleinen Bach östlich von Darms Hütte anklicke. Allerdings war ich mir sicher, diesen bereits entdeckt und untersucht zu haben. Und nur dank der Lösung weiß ich: Brandon spürt das gute Stück erst dann auf, nachdem Darm ihn auf die Suche nach den Geburtssteinen geschickt hat! Bitte was?!

Es kommt noch schlimmer: Sämtliche Lösungen, die ich im Netz gefunden habe, erzählen von elf weiteren Steinen, die – wie von mir vermutet – ein Zufallsgenerator willkürlich in der Landschaft verteilt. Dieser bestimmt obendrein, welche davon die gesuchten Geburtssteine sind. Und es gibt NIRGENDS in der ganzen Spielwelt auch nur EINEN Hinweis, in welcher Reihenfolge ich sie auf dem Altar ablegen muss. Und falls doch, dann hat ihn bislang niemand gefunden …

Das macht mich so sprachlos, dass sich mein Respekt für das Spiel gnadenlos in Luft auflöst. Ernsthaft jetzt? Selbst Sierra On-Line hat sich meines Wissens nie getraut, ein Rätsel mit derart plumpen Zufallskomponenten zu gestalten. Die beste „Lösung" ist demnach: Sammle alle Steine, leg sie vor dem Altar ab, speichere (!) und probiere einen nach dem anderen aus. Hast du einen gefunden, dann lade den Spielstand und versuche es mit dem nächsten.

Nun werden sicherlich einige sagen: „Ja, ist doch nicht so schlimm – es tauchen doch immer wieder neue Steine auf." In der Tat ist die Aufgabe nicht wirklich unfair, weil ich weder in eine Sackgasse geraten noch willkürlich sterben kann. Trotzdem macht es mich wütend, weil es die Schlichtheit des Rätseldesigns entlarvt. Meine



Stein-Wirrwarr: Das Rätsel rund um die Geburtssteine hat mehr mit Meister Zufall als Onkel Logik gemeinsam. (Quelle: Westwood Studios / Medienagentur plassma)

Die richtige Orchidee im Gepäck, und Brandon kann sich zumindest für ein paar Minuten mit dem Geist seiner verstorbenen Mutter unterhalten. (Quelle: Westwood Studios / Medienagentur plassma)

Vermutung: Westwood hat selbst während der Entwicklung gemerkt, dass The Legend of Kyrandia etwas anspruchslos ist. Aber anstatt sich hinzusetzen und richtig knackige Kopfnüsse auszutüfteln, baute der Entwickler so einen hanebüchenen Spielzeitstrecker ein.

Dabei hatte sich das Studio eigentlich ein richtig gutes Spielelement ausgedacht, genauer gesagt das Amulett und die damit verbunden Fähigkeiten. Mit denen kann sich Brandon beispielsweise heilen oder unsichtbar machen. Doch Westwood setzt das Feature viel zu selten ein – und wenn, dann für völlig offensichtliche Situationen. Dabei schreien übernatürliche Fähigkeiten geradezu nach vertrackten Rätseln, bei denen man geschickt um die Ecke denken müsste. Seufz.



Die deutsche Textübersetzung ist größtenteils gelungen, mit Ausnahme von diesem Rätsel: Im Original sowie laut englischer Sprachausgabe muss man die Bücher mit den Anfangsbuchstaben O, P, E und N herausziehen. Doch laut den deutschen Untertiteln offenbart sich das Geheimversteck mitsamt Krone erst dann, wenn man das Wort DREH zusammensetzt. (Quelle: Westwood Studios / Medienagentur plassma)

Die Spielspaßgrotte

Doch all das wird nur noch getoppt von der berühmt-berüchtigten Grotte mit den Feuerbeeren, die dem Internet zufolge zu den verhasstesten Gebieten der Adventure-Geschichte zählt und The Legend of Kyrandia seinen strittigen Ruf eingebracht hat. Erneut hat Westwood ein kleines Labyrinth aus zahlreichen, immer gleichen Räumen designt. In manchen steht ein Feuerbeerenbusch, der Licht spendet. In fast allen anderen ist es zappenduster. Gehe ich ohne Vorbereitung in so einen dunklen Raum, dann werde ich von irgendwelchen Kreaturen gefressen.

Nun darf ich beliebig viele Feuerbeeren pflücken, theoretisch bis zu zehn im Inventar ablegen und dank ihrer Leuchtfähigkeit die dunklen Räume gefahrlos betreten. Allerdings verlieren die Beeren mit jedem weiteren Raum an Kraft, bis sie vier Bilder später verpuffen und Brandon im Falle eines dunklen Raums zum wiederholten Male einen grausamen Tod erleidet.

Abermals erhalte ich keinen Anhaltspunkt darüber, ob der nächste Raum beleuchtet ist oder nicht. Dabei hätte Westwood genau dieses Problem ganz leicht lösen können, wenn beispielsweise der Ausgang zu einem Raum mit Feuerbeeren leicht geschimmert hätte. Aber nein: Ich muss es selbst mühsam herausfinden, indem ich stupide sämtliche Wege kartographiere und regelmäßig abspeichere. Zwar darf ich die Beeren in einem Raum ablegen, woraufhin sie unlogischerweise ewig Licht spenden. Jedoch sorgt dies umso mehr dafür, dass ich ständig vor und zurück latsche. Der Gipfel des Ganzen: Ich berühre in einem der ersten Räume eine Bodenplatte, woraufhin sich hinter mir eine Tür schließt. Um sie zu öffnen, muss ich eine Waage mit Steinen beschweren. Die sind in der ganzen Grotte verstreut – erneut ohne jeglichen konkreten Anhaltspunkt, wo ich auch nur einen finden könnte. Es reicht also nicht, den Ausgang zum nächsten Gebiet zu finden: Ich muss in einer öden Grotte mit den immer gleichen Räumen Steine suchen! Ich wiederhole mich: Steine... graue, langweilige STEINE!!! Uff …

Mein Fazit: Ein hübsches Märchen ohne spielerische Substanz

Ich war auf The Legend of Kyrandia wirklich sehr gespannt – gerade, weil mir die 1993 erschienene Westwood-Produktion Lands of Lore so gut gefällt. Und ich habe das Spiel dann auch tatsächlich noch beendet. Doch weil auch das übereilt wirkende Finale ein wenig enttäuscht, ist mein Gesamtfazit zum Spiel eher ernüchternd. Dabei fängt es wirklich schön an, dank zeitloser Grafik, toller Musik und stimmigem Intro. Die Steuerung überrascht mit ihrer Einfachheit, und die meisten Charaktere sind gut geschrieben. Doch als LucasArts-Liebhaber lege ich bei Adventures viel Wert auf das Rätseldesign – und in diesem Punkt ist The Legend of Kyrandia eine halbe Katastrophe.

Man könnte spöttisch sagen: Damals war das Spiel zu leicht und heute ist es zu schwer – so etwas muss man auch erst mal hinbekommen. Im Vergleich zu den Klassikern von Sierra On-Line ist The Legend of Kyrandia durchaus intelligenter, weil es selten unfair wird und man nur gegen Ende relativ häufig sterben oder gar in eine Sackgasse geraten kann. Und dennoch werde ich einfach das Gefühl nicht los, dass Westwood wenig Lust auf das Gestalten der Rätsel hatte. Die Puzzles wirken wie ein Mittel zum Zweck – als ob es welche geben müsste, und nicht, weil sie sinnvoll wären.

Deshalb bin ich mir sicher: Wäre The Legend of Kyrandia heute erschienen, dann hätte der Entwickler nicht diese Fehler gemacht und sich einfach auf ein leicht verdauliches Rätseldesign beschränkt, so wie es heutzutage von den meisten Spielern akzeptiert wird. Doch so schwankt das Adventure zwischen toller Steuerung, zeitloser Präsentation und nervigen Fleißaufgaben, die selbst unter Zuhilfenahme einer Komplettlösung in unnötige Arbeit ausarten. Und das ist einfach schade. An meine geliebten LucasArts-Klassiker reicht The Legend of Kyrandia jedenfalls nicht heran. ❑



Eine der wenigen Möglichkeiten zu sterben: Wer dieses Tor ohne die notwendige Vorbereitung öffnet, der wird von den Steinfiguren gegrillt. (Quelle: Westwood Studios / Medienagentur plassma)

ÜBER DEN AUTOR



Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal" fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?

FREUNDE WERBEN. UND BELOHNT WERDEN.

PC-SPIEL KOSTENLOS ALS KEY!

Empfehlt **PC GAMES** weiter und freut euch über ein brandaktuelles Spiel von **GAMESPLANET!** Das Beste: Der Werber muss selbst kein Abonnent sein!



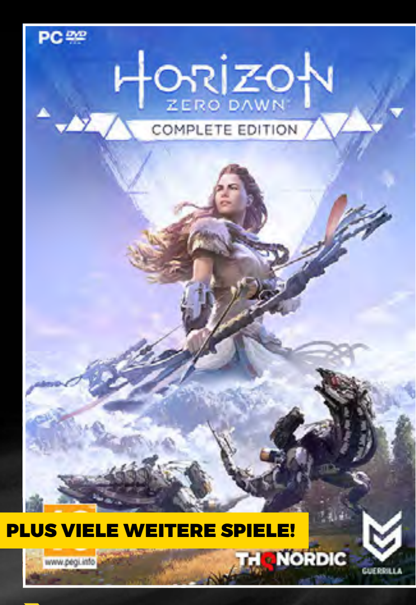






ABO BESTELLEN
› pcgames.de/1-jahres-abo
› pcgames.de/2-jahres-abo

3 KEY EINLÖSEN
› bei Gamesplanet



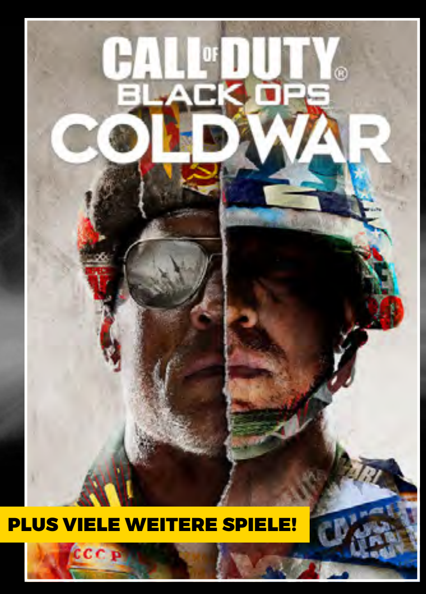




PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

› **12 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED UND TOP-SPIEL GLEICH BESTELLEN:**

PCGAMES.DE/1-JAHRES-ABO







PLUS VIELE WEITERE SPIELE!

› **24 AUSGABEN PC GAMES EXTENDED UND TOP-SPIEL GLEICH BESTELLEN:**

PCGAMES.DE/2-JAHRES-ABO

PC-GAMES-ABO? DESWEGEN:

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- BEI ZAHLUNG PER BANKEINZUG SOGAR ZWEI HEFTE KOSTENLOS!